Johann Allgaier's

Anweisung

zum

Schachspiele.

Sechste,

mit 120 Spieleröffnungen und den neuesten Spielarten vermehrte, neu durchgesehene und von allen Druckfehlern gereinigte Auflage.

Herausgegeben

von

C. de Santo Vito.

Gymn. 3

33. D

Johann Allgaier's

neue theoretisch-practische

Anweisung

zum

Schachspiele.

Nach eigenen Erfahrungen und Grundsätzen

systematisch entwickelt,

und durch

zahlreiche tabellarisch-geordnete

Musterspiele

erläutert.

Sechste, mit 120 Spieleröffnungen und den neuesten Spielarten vermehrte, neu durchgesehene und von allen Druckfehlern gereinigte Auflage.

Herausgegeben

von

C. de Santo Vito.

Mit 1 Kupfer und 9 in Kupfer gestochenen Tafeln.

Wien, 1834.

Verlag der Carl Haas'schen Buchhandlung.

BIBLIOTHECA
REGIA
MONACENSIS.

Gedruckt
bey
Anton Strauß's sel. Witwe.

33 1. D

Vorrede.

Der Umstand, daß ich, nachdem die fünfte Auflage des geschätzten Allgaier'schen Werkes vergriffen war, von dem Verleger zur Durchsicht und möglichsten Vollendung der sechsten Ausgabe aufgefordert wurde, bestimmte mich meine eigene Sammlung von Spielanfängen u. s. w., welche zum Theile noch gar nicht gedruckt waren, durchaus aber in dem gegenwärtigen Buche noch fehlten, nunmehr zu dessen verlangter Ausstattung und Vervollständigung vorzugsweise zu verwenden; wodurch dem künftigen Besitzer die meisten der bisher erschienenen Schriften über das Schachspiel entbehrlich werden dürften.

Die tabellarische Zusammenstellung der Partien auf ganzen Bogen, ist für alle ursprünglich

vom Verfasser herrührende Musterspiele beybehalten worden. Die von mir gelieferten Beyträge aber wurden in dem Formate des Textes abgedruckt, um die Herausgabe zu beschleunigen.

Der Herausgeber.

Inhalt.

Erster Abschnitt.

I. Vorkenntnisse für Anfänger im Schachspiele.

	Seite
Vom Schachbrete	1
Von den Steinen	—
Von der Aufstellung der Steine	2
Vom Gange der Steine	3
Von dem Rochgange des Königs	5
Von dem Angriffe der Steine	6
Erklärung der bey dem Schachspiele gebräuchlichen Kunstausdrücke.	7
II. Anweisung zum Gebrauche der Tabellen und Erklärung der darin vorkommenden Zeichen	11
III. Gesetze, welche bey dem Schachspiele zu beobachten sind	13

Zweyter Abschnitt.

Theoretische Grundsätze.

Einleitnng	20
A. Allgemeine theoretische Grundsätze:	
Von dem Werthe der Figuren	28
Entwerfung eines Planes und dessen Ausführung .	32
B. Theoretische Regeln über jede Gattung der Steine insbesondere:	
Vom Könige	37
Von der Königin	38
Von den Laufern	39
Von den Springern	40
Von den Thürmen	41
Von den Bauern	42

Dritter Abschnitt.

Anmerkungen zu den vier practischen Musterspielen.

Seite

I. Anmerkungen zum ersten Musterspiele . . . 44
a) Zum ersten Musterspiele A Taf. 1. . . . —
b) Anmerkungen zum ersten Musterspiele B. Taf. 2. 52
II. Anmerkungen zum zweyten Musterspiele Taf. 3. . . 57
III. Anmerkungen zum dritten Musterspiele Taf. 4. . . 68
IV. Anmerkungen zum vierten Musterspiele oder dem sogenannten Gambit 74

Für den Gambitspieler:

a) Anmerkungen zum vierten Musterspiele A. Taf. 5. 79
b) Anmerkungen zum vierten Musterspiele B. Taf. 6. 85
c) Anmerkungen zum vierten Musterspiele C. Taf. 7. Gambit nach neuer Art 90
d) Anmerkungen zum vierten Musterspiele D. Taf. 8. Gambit in der Rückhand 96
e) Gambit von der Königin Taf. 8. 100
V. Anmerkungen zu den unregelmäßigen Anfangszügen Taf. 9. 102
VI. Nachweisungen der Stellungen in den practischen Musterspielen:
I. Zum ersten Musterspiele A. 110
Zum ersten Musterspiele B. 111
II. Zum zweyten Musterspiele 112
III. Zum dritten Musterspiele 114
IV. Zum vierten Musterspiele A. 116
Zum vierten Musterspiele B. 117
Zum vierten Musterspiele C. Gambit nach neuer Art 118
Zum vierten Musterspiele D. Gambit in der Rückhand 120
Gambit von der Königin 121

Vierter Abschnitt.

Die Endspiele 122

Erste Abtheilung.

Seite

Endspiel, wo nur noch Bauern übrig sind . . . 123
I. Ein Bauer allein gegen den einzelnen König . . 124
II. Ein Bauer auf jeder Seite 130
III. Der König mit zwey Bauern gegen den einzelnen König 131
IV. Der König mit zwey Bauern gegen den König mit einem Bauer. 133
V. Einige andere Spielendungen mit Bauern . . . 136

Zweyte Abtheilung.

Endspiele, in welchen Bauern und Figuren vorhanden sind 139
I. Ein Laufer und ein Bauer gegen den einzelnen König —
II. Ein Springer und ein Bauer gegen den einzelnen König 140
III. Ein Laufer gegen einen Bauer . . . . . —
IV. Ein Springer gegen einen Bauer 141
V. Ein Laufer und ein Bauer gegen zwey Bauern . —
VI. Ein Laufer und ein Bauer gegen einen Laufer . 143
VII. Ein Laufer und ein Bauer gegen drey Bauern . 145
VIII. Zwey Bauern mehr auf einer Seite und jeder einen Laufer von verschiedener Farbe . . . . —
IX. Ein Springer mit Bauern gegen einen Laufer mit einem Freybauer mehr 146
X. Besondere Endigung eines Spieles mit einem weißen Laufer und drey Bauern auf jeder Seite . . . 147
XI. Ein Thurm und ein Bauer gegen einen Laufer. . 148
XII. Ein Thurm und ein Bauer gegen einen Thurm . 150
XIII. Ein Thurm mit zwey Bauern gegen einen Thurm mit einem Bauer 151
XIV. Die Königin gegen einen Thurm und Bauer . . 152
XV. Königin und ein Bauer gegen Königin . . . 153
XVI. Die Königin gegen einen einzelnen Bauer, welcher aber unter dem Schutze seines Königs bis auf das siebente Feld vorgedrungen ist, und also nur einen Schritt zur Dame hat 154

Dritte Abtheilung.

Seite

Endspiele, in welchen allein Figuren übrig sind . . . 157
I. Matt durch einen Thurm gegen den einzelnen König . 158
II. Matt durch zwey Thürme gegen einen . . . 161
III. Matt durch einen Thurm und Laufer gegen einen Thurm 162
IV. Zwey Springer gegen den einzelnen König . . 168
V. Matt durch zwey Laufer gegen den einzelnen König . 169
VI. Matt durch einen Laufer und Springer gegen den einzelnen König 170
VII. Matt durch die Königin gegen einen Thurm . . 173
VIII. Matt durch die Königin gegen zwey Springer . . 176
IX. Ein Springer gegen einen Thurm 177
X. Ein Laufer gegen einen Thurm 179
XI. Zwey Laufer gegen die Königin 181
Anhang: enthaltend einige interessante und lehrreiche Endspiele 183
Auflösung 186

Fünfter Abschnitt.

Erste Abtheilung.

Spieleröffnungs-Tabellen und deren Erläuterung . . 193

Zweyte Abtheilung.

Neue Angriffe und Vertheidigungen 204

Dritte Abtheilung.

Spielendungen 213

Vierte Abtheilung.

Ganze von Wiener Meistern gespielte Partien 228

Erster Abschnitt.

I. Vorkenntnisse für Anfänger im Schachspiele.

Vom Schachbrete.

Das Schachspiel stellt gleichsam eine Schlacht zwischen zwey kleinen Kriegsheeren vor, welche zu Anfange des Spiels, jedes seinen König und Feldherrn in der Mitte, in bestimmter Schlachtordnung einander entgegen gestellt werden. Das Schlachtfeld ist das bekannte gewöhnliche Damenbret, nähmlich ein regelmäßig viereckiges Bret, welches, zu 8 und 8 auf jeder Seite, in 64 Quadratfelder abgetheilt ist, davon 32 schwarz und 32 weiß abwechselnd gefärbt werden.

Von den Steinen.

Jedes dieser kleinen Kriegsheere besteht aus 16 Steinen, welche für jeden der Spieler zur Unterscheidung von verschiedener Farbe, gewöhnlich weiß und schwarz sind. Acht davon sind von unterschiedener Benennung, Gebrauche und Werthe, und werden Hauptsteine, auch Figuren oder Officiere genannt. Diese sind:

Der König,
die Königinn oder Dame,
zwey Laufer oder Narren,
zwey Springer, auch Rössel oder Pferde genannt,

zwey Thürme, auch Rochen oder Elephanten.

Die acht übrigen werden Bauern oder Pions (nach dem Französischen) genannt, und sind einander in allem gleich.

Diese Steine unterscheiden sich durch ihre äußere Gestalt, welche nach Willkühr, Laune oder Luxus sehr verschieden seyn kann, bey deren Wahl aber die zwey wesentlichen Puncte nicht aus den Augen gelassen werden müssen, erstens: daß man sie durch ihre Gestalt leicht und sicher von einander unterscheiden, und zweytens: daß man sie, bey in einander hineingezogenen Stellungen bequem herausheben könne, ohne in Gefahr zu seyn, die andern umzuwerfen oder zu verrücken, daher auch der Vorschlag, den Schachfiguren, den Damsteinen ähnlich, eine platte Gestalt zu geben, nicht ganz zweckmäßig ist.

Das Geschichtliche der Erfindung und Ausbildung des Schachspieles, so wie die Muthmaßungen über den Ursprung der Benennungen der Schachfiguren und mehrerer bey dem Spiele vorkommenden Kunstausdrücke übergehe ich hier ganz, da alles dieses äußerst zweifelhaft und ganz unwesentlich zur Erlernung des Spieles ist. Wer sich darüber zu belehren wünscht, der lese: S. F. Günther Wahl's Geist und Geschichte des Schachspieles bey den Indiern, Persern ꝛc. Halle 1798.

Von der Aufstellung der Steine.

Bey der Aufstellung der Steine zu Anfange des Spieles hat man darauf zu sehen, daß man das Schachbret so vor sich lege, daß jeder der einander gegenüber sitzenden Spieler ein weißes Eckfeld zur rechten Hand

habe. Nunmehr kommen die 8 Hauptsteine auf die erste Linie vor jedem Spieler auf folgende Art zu stehen, die Eckfelder werden mit den Thürmen besetzt, neben ihnen stehen die zwey Springer, und alsdann die zwey Läufer. Von den zwey noch leeren Feldern nimmt die Königinn allezeit dasjenige ein, welches von ihrer Farbe ist, und der König besetzt das andere. Derjenige Spieler, welcher die weißen Steine hat, stellt seine Königinn auf das weiße, sein Gegner aber mit den schwarzen Steinen auf das schwarze der mittlern Felder, so daß der König und die Königinn beyder Spiele einander auf einer Linie entgegen stehen. — Die Bauern werden auf die zweyte Linie vor die Hauptsteine gestellt.

Von dem Gange der Steine.

Der Gang der Bauern ist der beschränkteste. Sie dürfen nur vor sich hin in gerader Linie von einem Felde auf das andere, und niemahls rückwärts gehen. Bey ihrem ersten Zuge ist es ihnen auch gestattet, zwey Schritte auf einmahl zu machen, also über ein Feld weg zu schreiten, jedoch hernach nicht wieder. Ist aber ein Bauer meines Gegners schon so weit vorgerückt, daß mein Bauer, wenn er sich der Freyheit zwey Schritte auf einmahl zu machen bedienen wollte, neben jenem zu stehen käme, so ist mein Gegner berechtigt, diesen Bauer, wenn er es für dienlich erachtet, mit dem seinigen im Vorbeygehen zu nehmen, und seinen Bauer auf das Feld zu setzen, auf welchem er den meinigen hätte nehmen können, wenn er nur einen Schritt gethan hätte. Wenn endlich mein Bauer bis auf das letzte Feld seiner Linie, oder das erste des Gegners

vorgedrungen ist, so kann ich ihn zu jeder Figur machen, welche ich nach der Lage des Spieles am besten zu brauchen gedenke, und schon bis zu dieser Zeit verloren hatte. Mehrentheils tritt er in den Rang der Königinn, weil es ein seltener Fall ist, daß man einen Bauer so weit bringt, ohne nicht vorher diesen Hauptstein verloren zu haben. Sollte sich jedoch der seltene Fall ereignen, daß ein Bauer auf das letzte Feld gelänge, ohne daß der Spieler vorher eine Figur verloren hätte, so bleibt dieser Bauer so lange ohne Wirksamkeit stehen, bis er nach dem Verlust einer Figur sogleich in den Rang und Wirksamkeit der verlornen treten kann *).

Die Thürme gehen auf alle Seiten, vor- rück- und seitwärts, jedoch nur in gerader Linie unter einem rechten Winkel.

Die Laufer gehen ebenfalls vor- und rückwärts, aber in schräger Richtung oder in der Diagonal-Linie. Daher läuft derjenige, welcher zu Anfange des Spieles auf ein schwarzes Feld gestellt wurde, immer nur auf den schwarzen, der andere aber auch nur immer auf den weißen Feldern.

Die Königinn vereinigt den Gang des Thurmes und Laufers in sich; sie kann sich des einen oder des andern nach Gutdünken des Spielers bedienen.

Diese drey Steine, die Königinn, die Thürme und die Laufer, können auf jeden Zug so weit gehen, als ihnen kein anderer Stein im Wege steht, sie dürfen aber über keinen wegspringen.

---

*) Über diesen Gegenstand beliebe man die Anmerkung bey den weiter hinten folgenden Gesetzen Nr. XVII. S. 17. nachzulesen.

Nur die Springer haben dieses Recht. Der Gang dieses Steines besteht in einem Sprunge über ein Feld nach allen Richtungen, aber jederzeit von einem weißen auf ein schwarzes Feld, oder umgekehrt. Daher hat ein Springer, in die Mitte des leeren Schachbretes gestellt, acht Sprünge nach verschiedenen Richtungen. Ein jeder solcher Sprung gilt für einen Zug, und dazwischen stehende Steine halten ihn nicht auf, wenn nur das Feld leer ist, auf welches er, dem Sprunge gemäß, zu stehen kommen muß.

Der König endlich geht vor-, rück- und seitwärts, aber allezeit nur auf das ihm nächste Feld. Nur einmahl in jedem Spiele ist es ihm erlaubt, zwey Felder weit zu gehen, und dieß nennt man den Rochgang, das Rochiren oder Rochen.

Von dem Rochgange des Königs.

Dieser besteht darin, daß der König auf der ersten Linie nach der linken oder rechten Seite, wie es die Lage des Spieles erfordert, zwey Schritte macht, und der auf dieser Seite im Eckfelde stehende Thurm auf die andere Seite neben den König gesetzt wird. Dieses gilt für einen Zug, darf aber, wie schon oben gesagt, in jedem Spiele nur einmahl geschehen. In Deutschland und mehreren andern Ländern hat man jetzt allgemein diese Art zu rochiren angenommen; in Italien aber hält man sich noch immer an die sonst übliche Art, nach welcher der Spieler die Freyheit hat, den König und den Thurm, mit dem er rochirt, auf jedes ihm beliebige Feld der ersten Linie auf der Seite, nach welcher rochirt wird, zu setzen, wenn nur der Thurm, der vor-

her dem Könige zur rechten oder linken Hand war, auf dessen andere Seite zu stehen kommt. — Übrigens gibt es noch vier Ursachen, welche das Rochat verhindern, als:

1) Wenn der König oder der Thurm schon gezogen worden sind.

2) Wenn zwischen beyden ein anderer Stein stehet.

3) Wenn der König im Schach stehet, oder durch das Rochiren sich ins Schach stellen würde, und

4) Wenn ein feindlicher Stein auf das Feld zielet, über welches er bey dem Rochiren gehen müßte.

Von dem Angriffe der Steine.

Eine jede Figur greift die feindlichen Steine in derselben Richtung an, in welcher ihr, nach oben angeführten Regeln, zu gehen gestattet ist. Die Thürme greifen also in gerader Linie und in einem rechten Winkel, die Laufer in der Diagonal-Linie, die Königinn vereinigt wie Laufer und Thurm, und die Springer in dem ihnen eigenen Sprunge an, sowohl vor-, rück- als seitwärts. Wenn es dem Spieler dienlich scheint, nimmt er die in der Richtung des Ganges seiner Figur stehenden feindlichen Steine weg, und stellt seine Figur auf deren Felder.

Die Bauern nehmen oder schlagen aber nicht in der geraden Richtung, welche ihnen ihr Gang vorschreibt, sondern sie schlagen über quer oder in der Diagonal-Linie, wie die Laufer, aber nur ein Feld weit. Sie kommen also, wenn sie einen Stein nehmen, auf eine andere Linie, als sie bey Anfange des Spieles gestellt wurden.

Erklärung der bey dem Schachspiele gebräuchlichen Kunstausdrücke.

Einen Stein decken oder **unterstützen** bedeutet einen zweyten Stein so stellen, daß man, im Fall der Gegner den ersten nehmen sollte, im nächsten Zuge des Gegners Stein wieder nehmen könne. Daher heißt der Ausdruck z. B. mein Springer ist durch den Laufer gedeckt — der Laufer ist so gestellt, daß, wenn der Gegner mir mit einer seiner Figuren den Springer nimmt, ich im nächsten Zuge diese Figur mit dem Laufer wieder nehmen kann. Da man nun einen Stein durch mehrere Figuren oft vier- und fünffach angreifen kann, so muß dieser auch eben so oft vom Gegner gedeckt werden, weil sonst dieser Stein verloren ginge, ohne Ersatz dafür zu bekommen.

Eine Figur wechseln oder **abtauschen** nennt man, eine Figur des Gegners mit einer seiner eigenen von gleichem Werthe, z. B. Laufer mit Laufer, oder Thurm mit Thurm nehmen, und sich die seinige dagegen wieder nehmen lassen. Diesem entgegen gesetzt ist

Die Aufopferung einer Figur, wobey man sich entweder einen Stein ganz ohne Ersatz nehmen läßt, oder eine Figur von größerm Werthe für eine mindere hingibt, z. B. einen Laufer für einen Bauer, einen Thurm für einen Springer ꝛc., um dadurch einen stärkern und freyern Angriff zu bekommen.

Rochen oder **Rochiren** will sagen, sich der oben angeführten Freyheit bedienen, den König zwey Schritte in einem Zuge gehen zu lassen.

Eine offene oder **freye Linie** ist diejenige, auf welcher kein Bauer von beyden Spielern mehr stehet.

Gambit heißt man die Spielart, nach welcher man auf den zweyten Zug, nachdem auf den ersten von beyden Seiten der Bauer des Königs oder der Königinn zwey Schritte gezogen wurde, den Bauer des Laufers des Königs oder der Königinn, nach Befinden des ersten Zuges, auch zwey Schritte ziehet, und ihm also dem Gegner ohne Ersatz dafür zu bekommen anbiethet.

Schach. Dieses Wort stammt aus dem Persischen her, und ist in dieser Sprache der Nahme des Regenten. Man muß dieses Wort jederzeit als eine Erinnerung an den Gegner sagen, wenn man einen Stein so zieht, daß man mit demselben auf den nächsten Zug den feindlichen König nehmen könnte, und man nennt dieses daher dem Könige Schach geben oder biethen. Da in dem Verluste des Königs der Verlust dieses Spieles besteht, so ist der Gegner, dessen Könige Schach gebothen wurde, nunmehr gezwungen, entweder 1) den König aus dem gegebenen Schache zu ziehen, oder 2) einen Stein zur Bedeckung gegen den Angriff vor den König zu setzen, oder 3) den feindlichen Schach gebenden Stein zu nehmen. Stehet ihm durch die Stellung seiner Steine keines dieser Hülfsmittel mehr zu Gebothe, so ist er

Schach-Matt, oder wie einige nach der Abstammung des Wortes besser schreiben wollen, Mad. Dieses Wort bezeichnet das Ende des Spieles, und derjenige, dessen König matt gesetzt wurde, hat die Parthie verloren, und wenn er auch noch keinen einzigen Stein verloren haben sollte. Hierdurch unterscheidet sich das Schachspiel von allen andern Bretspielen, in welchen der Verlust aller Steine den Verlust der Parthie bestimmt.

Blinder Matt. Wenn ein Spieler den feindlichen König Schach-Matt stellet, ohne es selbst bemerkt und ohne die Erinnerung: „Schach dem Könige," gemacht zu haben, so wird dieß mit obigem Ausdruck bezeichnet.

Erstickes Schach-Matt ist, wenn der König so zwischen mehreren Steinen darin stehet, daß ihm kein Feld mehr frey bleibt, um aus dem ihm von einem Springer gegebenen Schach wegziehen zu können.

Verdecktes oder verborgenes Schach heißt man diejenige Lage, wenn zwischen meinem Könige und einer Figur, z. B. der Königinn, dem Thurme oder Laufer des Gegners in der Richtung der Angriffslinie eine andere feindliche Figur stehet. Der König ist alsdann in Gefahr, durch Wegziehung der dazwischen stehenden Figur von der dahinter stehenden Schach zu bekommen. Hieraus entsteht

Das Abzug-oder aufgedeckte Schach, wenn in der eben erwähnten Lage, durch Wegziehung der Figur, wirklich Schach gegeben wird. Dieß ist einer der gefahrbringendsten Züge; denn, da der Gegner vor Allem das Schach decken muß, so kann in den meisten Fällen die abziehende Figur ungehindert einen Stein nehmen, oder auch sich auf den Angriff eines Andern stellen.

Kann aber durch die abziehende Figur ebenfalls auf einem andern Felde dem feindlichen Könige Schach gebothen werden, so nennt man dieß ein doppeltes oder Doppel-Schach, weil man dadurch in einem Zuge von zwey verschiedenen Seiten dem Könige Schach biethet. Auch dieser Zug ist sehr gefährlich, weil der König dadurch gezwungen wird, auf ein anderes noch

unangegriffenes Feld zu gehen, denn auf einen Zug kann man sich nicht gegen ein von zwey verschiedenen Seiten gegebenes Schach decken, und eine der Schach gebenden Figuren zu nehmen, würde auch nichts nützen, weil der König alsdann doch noch in dem Schache der andern Figur bliebe.

Immerwährendes oder auch ewiges Schach heißt man, wenn der König sich in einer solchen Stellung befindet, daß ihm von den feindlichen Figuren auf jeden Zug Schach gebothen werden kann, doch ohne daß diese im Stande wären, ihn Matt zu stellen. Gewöhnlich geschieht dieses mit der Königinn, die der Unterstützung einer andern Figur beraubt ist, und eine solche Parthie muß nothwendig unentschieden bleiben, weil ein immerwährendes Schach allezeit nur als Nothhülfe in der Überzeugung gegeben wird, daß man die Parthie nicht mehr gewinnen könne, und man sich doch nicht der Gefahr aussetzen will, sie zu verlieren.

Patt oder Schachpatt ist es, wenn die noch vorräthigen Steine eines Spieles so eingesperrt sind, daß sie nicht mehr ziehen können, und der König von den feindlichen Figuren gleichfalls so eingeschlossen ist, daß er, ohne doch selbst im Schach zu stehen, seinen Platz nicht verändern kann, ohne in selbiges zu kommen. Dieß endigt natürlich die Parthie; ob aber zum Vortheil des Patt gesetzten Spielers oder des Gegners, darüber muß man sich mit seinem Gegner vorher verständigen, oder sich nach dem an jedem Orte üblichen Gebrauche richten.

Remis (Partie remise, aufgehobene Parthie) bleibt jedes Spiel, in welchem keiner von beyden Spielern, aus Mangel der dazu erforderlichen Steine oder

durch die besondere Lage des Spieles, im Stande ist, seinen Gegner matt zu machen.

Doppel-Bauer wird jener genannt, der durch das Nehmen eines feindlichen Steines auf eine Linie gekommen ist, auf welcher sich vor oder hinter ihm schon einer befindet.

Verbundener Bauer ist jener, der von einem andern unterstützt oder gedeckt ist, oder es im erforderlichen Fall noch werden kann.

Gelöster oder einzelner Bauer hingegen ist einer, welcher so allein stehet, daß er nicht mehr durch einen andern unterstützt werden kann.

Freybauer heißt derjenige, welcher in seinem Gange zum ersten Felde des Gegners bey keinem feindlichen Bauer mehr vorbey zu gehen hat.

II. Anweisung zum Gebrauche der Tabellen und Erklärung der darin vorkommenden Zeichen.

Um die auf den Tabellen ausgearbeiteten Musterspiele nebst ihren vielen Veränderungen zur Selbstbelehrung durchspielen zu können, lasse man sich ein Schachbret verfertigen, welches nach dem diesem Buche beygefügten Muster bezeichnet seyn muß.

Man lege nähmlich ein Schachbret, wie schon früher bemerkt, so vor sich hin, daß man ein weißes Eckfeld zur rechten habe, und bezeichne von der linken zur rechten Hand die 8 Felder der ersten Reihe mit den Buchstaben A, B, C, D, E, F, G, H. Auf die linke Seite des Schachbretes schreibe man von unten hinauf die Zahlen 1 bis 8. Nun drehe man das

Schachbret herum, und schreibe dieselben Buchstaben unter die ersten 8 Felder, aber von der rechten zur linken Hand, und ebenfalls dieselben Zahlen auf die linke Seite, aber von oben herab. Durch diese Bezeichnung ist man im Stande, mit wenigen Zeichen jeden Zug deutlich und bestimmt auszudrücken, denn der Buchstabe zeiget allezeit die Linie, und die Ziffer das zu bestimmende Feld dieser Linie an.

Die Bezeichnung des ersten Zuges im ersten Musterspiele E 2, E 4 bedeutet daher, daß der Stein, welcher auf dem zweyten Felde der E Linie stehet, welches hier ein Bauer ist, auf das vierte Feld dieser Linie gehen solle. Eben so bedeutet die Bezeichnung des zweyten Zuges des Schwarzen im ersten Musterspiele F 8, C 5, daß der auf dem achten Felde der F Linie befindliche Stein, hier ein Laufer, auf das fünfte Feld der C Linie gehen solle. Durch geringe Übung und Aufmerksamkeit wird der Anfänger in kurzem dahin gelangen, einen jeden vorgeschriebenen Zug leicht und sicher zu finden. Jeder Kreis in den Tabellen enthält einen Zug des Weißen, und den Gegenzug des Schwarzen. Die durch die Kreise über die ganze Tafel laufenden Querlinien sind auf der linken Seite der Tabelle numerirt, und zeigen die Anzahl der Züge an. Die über dieser Linie in dem Kreise stehende Bezeichnung bestimmt den Zug der weißen, die darunter stehende den der schwarzen Steine. Die mannigfaltigen, auf verschiedenen Zügen zu machenden Veränderungen, sind durch punctirte Linien an den Hauptzug angehängt, und oben mit römischen Ziffern bezeichnet, um sowohl in den Anmerkungen zu den Musterspielen als in der Angabe der verschiedenen Stellungen darauf hinweisen zu können. Die wenigsten Spiele mit

ihren Veränderungen sind bis auf das Schachmatt ausgeführt, sondern mehrentheils nur so weit, als es nöthig war, um durch die erreichte vortheilhaftere Stellung oder durch den Gewinnst einer Figur die guten oder bösen Folgen der vorhergegangenen Züge recht bemerkbar zu machen.

Die an den Kreisen in einer Einklammerung stehenden Ziffern, weisen auf die Anmerkungen zu den Tabellen hin.

Außer dem kommen noch folgende Zeichen darin vor, als:

1) Ein einfaches Kreuz. Dieß bedeutet, daß durch diesen Zug dem Gegner Schach gebothen werde.

2) Ein doppeltes Kreuz, welches Schachmatt anzeigt.

3) Eine kleine Null bedeutet, daß auf diesen Zug dem Gegner ein Stein genommen werden müsse, und

4) Zwey kleine, durch einen Strich mit einander verbundene Nullen sind das Zeichen des Rochirens, bey welchen, in zweifelhaften Fällen, sich auch noch ein r oder l befindet, um das Rochat auf der rechten oder linken Seite damit zu bestimmen.

III. Gesetze, welche bey dem Schachspiele zu beobachten sind.

I.

Das Schachbret muß so gestellt werden, daß ein jeder Spieler ein weißes Eckfeld zur rechten Hand hat. Im Falle das Bret unrecht gesetzt worden wäre, kann

derjenige, welcher diesen Fehler vor seinem vierten Zuge bemerkt, verlangen, daß das Spiel neu angefangen werde. Haben aber beyde schon den vierten Zug gemacht, ohne darauf Acht zu haben, so bleibt das Spiel im Gange, oder kann nur mit beyderseitiger Einwilligung neu angefangen werden.

II.

Sind die Steine beym Auffetzen unrecht gestellt worden, ist gleichfalls das erste Gesetz in Anwendung zu bringen.

III.

Fehlet einem von beyden Spielern ein Stein, und er bemerkt dieß erst nach beyderseitigem vierten Zuge, so muß die Parthie ohne Ersetzung des fehlenden Steines fortgespielt werden.

IV.

Wird in einer Parthie mit Vorgebung eines Steines vergessen, diesen Stein aus dem Spiele zu nehmen, so muß die Parthie so ausgespielt werden. Sollte jedoch derjenige, welcher durch dieses Versehen um den zugestandenen Vortheil des vorgegebenen Steines gebracht wurde, die Parthie verlieren, so gilt dieß nur für Remis.

V.

Bey der ersten Parthie wird durch das Loos bestimmt, wer den Anzug haben soll; nachher wechseln die Spieler mit einander ab. Gibt aber einer dem andern einen Stein vor, so hat der Vorgebende allezeit den Anzug.

VI.

Es ist nicht erlaubt, auf den ersten Zug zwey Steine auf einmahl zu ziehen, so wenig es gestattet wer-

den kann, bey dem Rochiren auch noch einen Bauer zu ziehen.

VII.

Wer einen Stein berührt, muß ihn ziehen (Pièce touchée — pièce jouée), und hat man die Hand von dem Steine weggezogen, so darf man den Zug nicht mehr ändern.

VIII.

Wer einen feindlichen Stein berührt, kann von dem Gegner gezwungen werden denselben zu nehmen, im Fall dieses der Stellung der Steine nach möglich ist.

IX.

Wer mit einem Steine einen falschen, demselben seinem Gange nach nicht zukommenden Zug macht, muß diesen auf Verlangen des Gegners, mit Verlust des Zuges, wieder zurücksetzen. Jedoch steht es dem Gegner auch frey, einen solchen Zug als richtig gelten zu lassen.

X.

Man ist nur verbunden, dem Könige allein Schach zu sagen, nicht, wie einige verlangen, auch der Dame, oder gar den Thürmen.

XI.

Würde ein Spieler durch ein vom Gegner durch den Zuruf gebothenes, aber durch seinen Zug nicht wirklich gegebenes Schach verleitet, seinen König oder einen andern Stein zu berühren, so ist das Gesetz Nr. VII. in diesem Falle nicht in Ausübung zu bringen, wofern der Fehler noch vor dem Nachzuge des Gegners bemerkt wird.

XII.

Wenn derjenige, dem Schach gegeben und zugerufen wird, seinen König dennoch aus Unachtsamkeit ungedeckt stehen läßt, so muß er den gemachten Zug zurücknehmen und der Schachbiethende hat das Recht zu bestimmen, ob er die angreifende Figur nehmen, eine andere vorsetzen oder den König ziehen solle.

Wenn ihm aber das gegebene Schach nicht zugerufen worden wäre, so müßte er zwar gleichfalls den gemachten Zug zurücknehmen, könnte jedoch das Schach nach seiner eignen Wahl decken.

XIII.

Es ist erlaubt, den feindlichen König von allen Steinen zu entblößen, und ihn einzeln matt zu machen.

XIV.

Derjenige, welcher in der Lage ist, sich ein immerwährendes Schach geben lassen zu müssen, sey es aus dem Grunde, weil er sich nicht mehr gegen das Schach decken kann, oder weil er augenscheinlich in der Gefahr wäre, durch jeden andern Zug matt werden zu müssen, hat das Recht, die Parthie als unentschieden aufzuheben, wofern sich der Gegner nicht erklärt, von dem immerwährenden Schache abzustehen.

XV.

Sollte ein Spieler nicht im Stande zu seyn scheinen, irgend ein schweres Matt, z. B. das Matt vom Laufer und Springer u. dgl. zu erzwingen, so soll auf Ansuchen des andern Spielers der Schluß des Spieles auf fünfzig Züge festgesetzt werden, und wenn diese fruchtlos gemacht worden sind, so wird die Parthie als remis aufgehoben.

XVI.

Wird der König patt gesetzt, so hebet dieß ebenfalls die Parthie als remis auf. Doch kommt es auf Verabredung an, ob der patt gesetzte nicht die Hälfte des Einsatzes verlieren solle. Manche wollen sogar, daß derjenige gewinnen solle, welcher sich patt setzen lassen kann *).

XVII.

Jeder Bauer, welcher bis auf das erste Feld des Gegners vordringt, tritt sogleich in den Rang und in die Wirksamkeit der Königinn, oder einer jeden andern Figur, welche bis dahin dem Spieler schon abgeht, nach dessen eigener Wahl. Sollte sich jedoch der Fall ereignen, daß ein Bauer bis dahin gelangte, ohne daß der Spieler irgend eine Figur verloren hätte, so bleibt dieser Bauer so lange stehen, bis eine Figur aus dem Spiele kommt, in dessen Wirksamkeit derselbe alsdann gleich zu treten hat **).

---

*) Man hat dieses als ein Gesetz der Engländer, in sehr vielen Schachbüchern angeführt, doch scheint es nicht in England zu gelten; wenigstens findet sich in einem in London 1808 herausgekommenen Werke folgende Regel nebst beygefügtem Zusatz:

„Wenn der König patt gesetzt wird, so ist das Spiel unentschieden.“

„Zu Parsloe's Hotel, wo die ersten Spieler Europa's einen Clubb hielten, verlor ehedem derjenige das Spiel, welcher seinen Gegner patt setzte, in der Türkey gewinnt im Gegentheil der, welcher patt setzt. In Frankreich, Italien, Deutschland ꝛc. wurde patt jederzeit für unentschieden angesehen.“

**) Dieses Gesetz ist fast überall in Deutschland als gültig angenommen worden, und doch können sich Fälle ereignen, in welchen es durchaus nicht in Ausübung zu bringen ist, wenn man nicht die ersten Grundgesetze des Schachspieles umstoßen will. Ein Beyspiel wird dieß deutlicher machen. Man nehme also folgende Stellung der schwarzen Steine an, in welche sie freylich selten kommen werden, die aber gewiß weit weniger un-

Anmerkung.

Diese Gesetze sind in Deutschland allgemein von den ersten Spielern angenommen; jedoch kommt es auf

---

natürlich und gezwungen ist, als viele von Stamma's Endspielen.

K, F 8. D. D 8. T, A 8. H 8. L, E 7. S, E 6. G 8
B, A 7. B 6. C 5. D 6. E 5. H 7.

Weiß hat durch Zufall und Fehler des Gegners alle Figuren erhalten; zu unserm Behufe ist aber nur die Stellung von folgenden zu bestimmen, als

D E 3. L, B 5. S, E 4. F 5

In dieser Lage ist ein weißer Bauer bis auf G 7 vorgedrungen, wo er jetzt Schach, König und Thurm gibt. Der schwarze König kann nicht anders ausweichen als F 7. Weiß nimmt nunmehr den schwarzen Thurm mit dem Bauer, welcher aber, obigem Gesetz zufolge, so lange als ein Unbenahmter stehen bleiben muß, bis eine Figur verloren gegangen ist, in deren Wirkung er in dem Augenblick zu treten hat, als dieselbe vom Schachbrete verschwindet. Daß der König nicht selbst ins Schach gestellt werden, oder über einen Zug darin stehen bleiben darf, ist ein aus der Natur dieses Spieles hervorgehendes, durch keine Bedingung einzuschränkendes Gesetz. In unserm Beyspiele befindet sich aber jetzt der schwarze König in der Richtung des Angriffes des vielleicht in einen Springer sich verwandelnden Bauers. So lange er also auf diesem Felde steht, können die beyden weißen Springer ungestraft jeden Stein des Gegners nehmen; denn in dem Augenblick, als Schwarz einen weißen Springer zurück nehmen würde, träte der Bauer in die Wirkung desselben, und der schwarze König stände im Schach. Da sich nun der König nicht selbst ins Schach setzen darf, so müßte man entweder erlauben, daß Schwarz zwey Züge hinter einander machte, oder daß der weiße Bauer erst nach dem nächsten Zuge des weißen in den Rang des verlornen Springers zu treten habe. Eins ist so lächerlich und den ersten Regeln des Spieles zuwider, wie das andere, und es bleibt kein anderer Ausweg, als daß Schwarz keinen Springer nehmen dürfe, so lang sich sein König auf F 7 oder G 6 befindet. Um das Lächerliche dieses Gesetzes noch deutlicher ans Licht zu setzen, wollen wir unser Spiel weiter verfolgen. Gesetzt: Weiß gäbe nun mit dem Springer E 4 durch das Nehmen des Bauers auf D 6 Schach, so darf Schwarz

Verabredung der Spieler an, ob sie sich im Allgemeinen darnach richten, oder bey einem oder dem andern Ausnahmen machen wollen. Besonders ist es anzurathen, sich mit fremden Spielern, mit denen man vielleicht um einen hohen Preis spielen will, über den betreffenden Gegenstand des Gesetzes XIII. XIV. XV. XVI. und XVII. bestimmt zu verabreden.

---

aus obigem Grunde nicht nehmen, er muß daher den König ziehen. Gehet er F 8 oder F 6, so ist es in beyden Fällen Matt durch das Schach der Königinn auf H 6, denn nähme der Springer auf G 8 die Königinn, so träte in dem Augenblicke der Bauer in die Wirkung derselben und der König stände im Schach. Wiche aber der König auf G. 6 aus, so nähme der Springer auf F 5 den Laufer auf E 7, gäbe wieder Schach, und so gingen alle Figuren, und gewiß auch das Spiel verloren. Jeder Schachspieler wird leicht im Stande seyn, sich alle aus diesem Gesetze entspringenden Lächerlichkeiten und Inconsequenzen selbst zu entziffern. Es wäre daher sehr zu wünschen, daß man allgemein das uralte Gesetz wieder in Wirksamkeit treten lassen wollte, nach welchem der Spieler, welcher einen Bauer zur Dame bringt, berechtigt ist, sich eine neue Königinn oder jede andere Figur dafür geben zu lassen, unbeachtet, ob er diese schon verloren habe oder nicht. Die Akademie der Schachliebhaber zu Paris, und mehrere neuere berühmte Schachspieler haben sich ebenfalls dafür erklärt. Wollte man aber doch eine Einschränkung darin machen, aus dem Grunde, weil zwey Königinnen zu viel Übergewicht geben würden, so könnte man dieses Gesetz auf folgende Art abändern:

Wenn einer von beyden Spielern einen Bauer bis auf das erste Feld des Gegners bringt, so kann er sich eine jede Figur dafür geben lassen, welche er nach der Lage des Spieles am vortheilhaftesten zu brauchen gedenkt, ohne Rücksicht, ob er dieselbe schon verloren hatte oder nicht; nur allein die Königinn darf er nicht verlangen, wenn die seinige noch im Spiele ist. Jedoch muß der Spieler gleich bey dem Hineinziehen in die Dame die Figur bestimmen, welche er zu haben wünscht, damit sich der Gegner bey seinem folgenden Zuge darnach zu richten weiß, indem diese Figur augenblicklich in Wirksamkeit tritt, und mit derselben gleich bey dem Hineinziehen in die Dame Schach gebothen werden kann.

Zweyter Abschnitt.

Theoretische Grundsätze.

Einleitung.

Wie schon früher bey Erklärung der Bedeutung der Ausdrücke Schach und Matt erwähnt wurde, bestimmt in dem Schachspiele nicht die Erbeutung oder der Verlust der einzelnen Figuren zugleich auch den Verlust oder Gewinn der Parthie, sondern derjenige bleibt Sieger, welcher den König des Gegners durch den Angriff seiner Steine in eine solche Stellung gebracht hat, daß er sich gegen denselben nicht mehr decken kann, und sich daher gefangen geben muß. Der König ist also der Hauptstein, durch welchen alle andern erst Leben, Bedeutung und Wirksamkeit bekommen, und welche ohne Unterschied erforderlichen Falles zu seinem Schutze aufgeopfert werden müssen. Er selbst ist unverletzlich, und kann nie genommen werden, denn in dem Augenblicke, als er vom Schachbrete verschwände, wäre auch die Parthie beendigt. Daher darf er auch nie ein Feld betreten, welches dem Angriff einer feindlichen Figur ausgesetzt ist.

Selbst jeder Anfänger wird nun leicht einsehen, daß der eben angeführte Endzweck des Spieles, den feindlichen König gefangen oder matt zu setzen, gegen einen aufmerksamen Gegner nicht durch wenige Züge

in der Mitte seiner Figuren zu erreichen ist, da derselbe eben diese Absicht gegen mich hat, und ihm auch ebenfalls dieselben Mittel zu Gebothe stehen; das Matt kann daher mehrentheils nur durch viele zweckmäßige, die Angriffe des Gegners vereitelnde, und auf oft sehr entfernte Folge berechnete Züge bewirkt werden. Bey der unendlichen Menge der möglicher Weise zu machenden Züge und Gegenzüge, würde es eine die menschlichen Kräfte übersteigende und der ungeheuren Weitläufigkeit wegen doch unbenutzbare Arbeit seyn, für jede nur immer denkbare Stellung den bestmöglichsten Zug zu bestimmen. Man muß sich daher begnügen, allgemeine Regeln anzugeben, und den Nutzen der Befolgung derselben durch mehrere praktische Beyspiele zu belegen.

Es ist gar nicht gleichgültig, mit welchen Zügen man eine Parthie anfängt, denn von ihnen hängt meistens der Gewinn und Verlust ab. Lagert man gleich Anfangs seine Steine so, daß man alle nach Willkühr zur Vertheidigung und zum Angriff gebrauchen kann, so wird man einen entschiedenen Vortheil über einen Gegner haben, welcher im Anfange nur mit einer, höchstens zwey Figuren spielt, oder seinen Steinen durch seine ersten Züge selbst den freyen Ausgang versperrt. Es gibt daher gute und schlechte Anfangszüge. Gute sind jene, durch welche der Vortheil, seinen Figuren freyen Ausgang zu verschaffen, erreicht wird, schlechte hingegen diejenigen, durch welche eine Figur die andere sperrt, oder durch welche der König unnöthiger Weise dem Angriffe des Gegners ausgesetzt wird.

Aus diesem Gesichtspuncte betrachtet, ist die Anzahl der guten Anfangszüge sehr gering, denn nur wenige verschaffen den eben erwähnten Vortheil. Mei-

ster in der Schachspielkunst halten schon seit langen Zeiten für das Zweckmäßigste, auf den ersten Zug den Pion des Königs von beyden Seiten zwey Schritte vorzurücken, weil durch keinen anderen Zug so vielen Figuren freyer Ausgang verschafft wird.

Den besten zweyten Zug zu bestimmen, sind sie schon uneins. Verehrer und Schüler des berühmten Philidor ziehen auf den zweyten Zug den Königslaufer auf das vierte Feld des Laufers der Königinn, und verwerfen ganz den Zug des nicht minder berühmten Lolli und seiner Anhänger, das Königspferd auf das dritte Feld des Laufers des Königs zu spielen.

Diese Gründer zweyer bekannten Schachspielsecten waren beyde vortreffliche Künstler, und jeder hat in seiner Art zu spielen etwas besonders Ausgezeichnetes und Schönes. Das Pionspiel des Philidor und seine Stärke mit dem Laufer in Verbindung mit den Pions ist unvergleichlich, aber eben so zu bewundern ist es, mit welcher Geschicklichkeit Lolli seine Figuren, besonders die Pferde, zu gebrauchen und mit ihnen Einfälle in das feindliche Spiel zu machen versteht.

Aber nicht allein in den Anfangszügen, sondern auch in der Fortsetzung des Spieles sind diese beyden Meister sehr von einander verschieden, ja oft sind sie ganz entgegen gesetzter Meinung. So behauptet z. B. Philidor, der Gambitspieler müsse gewinnen oder wenigstens Remis machen; Lolli läßt ihn verlieren.

Durch diese zwey Schriftsteller *) sind also nun

---

*) Analyse du jeu des échecs, par Philidor. 8. Londres 1777. oder 18. Paris. Koenig 1804.

Philidor, A. D. praktische Anweisung zum Schach-

zwey Arten Schach zu spielen, oder so zu sagen, zwey Systeme entstanden, denn außer diesen beyden ist uns kein anderer Schriftsteller bekannt, welcher, mit Festsetzung bestimmter Regeln, Abhandlungen über ganze Partien geschrieben hätte. Herzog August von Braunschweig und Lüneburg hat uns zwar unter dem angenommenen Namen: Gustavus Selenus, ein Werk *) hinterlassen, welches zu seiner Zeit viel Werth gehabt haben mag, und auch jetzt als noch das erste deutsche Originalwerk dieser Art sehr schätzbar ist; allein bey unsern jetzigen Fortschritten in der Schachspielkunst ist es unbrauchbar geworden, da man größten Theils von denen darin gelehrten Spielarten und Mißbräuchen abgegangen ist. — Gioacchimo Greco, mit dem Beynahmen Calabrois **), hat nur einige praktische Spiele ohne Anmerkungen und Regeln herausgegeben, deren Durchspielung Anfängern nicht einmahl anzurathen ist, da er mehrentheils nicht nach einem wohl angelegten und consequent ausgeführten Plane ziehen, sondern durch überraschende Züge und oft durch Fehler des Gegners gewinnen läßt. — Philipp Stamma ***)

---

spiel. Dritte verbesserte Auflage. 8. Gotha 1810. Auch existiren mehrere neuere Ausgaben in englischer Sprache.

Osservazioni sopra il giuoco degli scacchi ossia il giuoco degli scacchi esposto da G. B. Lolli. fol. Bologna 1763.

Von letzterem Werke ist uns weder eine deutsche noch eine französische Übersetzung bekannt.

*) Es erschien unter dem Titel: das Schach- oder König-Spiel, von Gustavo Seleno. 4. Lipsiae 1616, und ist jetzt äußerst selten.

**) Le jeu des échecs, traduit de l'italien de Gioachimo Greco, Calabrois. à Liège. 12. 1741.

Moses Hirschel das Schach des Gioachimo Greco, Calabrois und die Schachspielgeheimnisse des Stamma. gr. 8. Bresl. 1794.

***) Essai sur le jeu des échecs, où l'on donne quelques règles

hinterließ bloß hundert meisterhafte Endspiele, welche einige vielleicht nur durch Druckfehler entstandene Unrichtigkeiten abgerechnet, einen Spieler erster Classe verrathen, der sich mit unendlichem Scharfsinn noch in den schwierigsten Fällen zu helfen weiß. Da sie aber größten Theils so gekünstelt sind, daß sie im wirklichen Spiele höchst selten vorkommen können, und mit gar keinen Anmerkungen begleitet sind, die doch häufig zur Berichtigung der Züge sehr nöthig wären, so eignen sie sich mehr zur Schärfung des Nachdenkens für geübte Schachspieler, als zu einem Hülfsmittel der Belehrung für Anfänger. — Das von einer Schachliebhaber-Gesellschaft zu Paris *) herausgegebene Werk kann hingegen Anfängern sehr gute Dienste leisten, da es regelmäßige und leicht verständliche, mit lehrreichen Anmerkungen begleitete Spiele enthält; es stellt aber eben so wenig, wie einige neuerdings in Deutschland erschienene Schriften, ein neues System der Schachspielkunst auf. Ungeachtet dessen verdienet unter letztern folgendes Werk eine vorzügliche Erwähnung: Koch, J. Fr. W., Codex der Schachspielkunst nach den Muster-

---

pour le bien jouer, et remporter l'avantage par des coups fins et subtils que l'on peut appeler les secrets de ce jeu. Par le Sieur Philippe Stamma. 12. à la Haye 1741.

Nouvelle manière de jouer aux échecs selon la méthode de Ph. Stamma. 12 Utrecht 1777.

Deutsche Übersetzungen hiervon sind dem obigen Werke von Moses Hirschel und den hiernächst angezeigten beygefügt.

*) Traité théorique et pratique du jeu des échecs, par une société d'amateurs. 12. Paris 1786.

Theoretisch-praktischer Unterricht im Schachspiele, von einer Gesellschaft von Liebhabern, aus dem Französischen, nebst den hundert Schachspiel-Endungen des Ph. Stamma. 8. Berlin 1789. Mit einem neuen Titel versehen. Leipzig 1797.

spielen und Regeln der größten Meister. Zweyte vermehrte Auflage. 2 Theile. gr. 8. Magdeburg 1813. Dieses Werk enthält die vorzüglichsten in den angezeigten und noch einigen andern Schriften vorkommenden Spiele, mit mühsamem Fleiß in eine zweckmäßige Ordnung zusammengetragen, und mit Anmerkungen begleitet. Obgleich dieses Werk wegen der unsystematischen Vielseitigkeit in der Behandlung dieses Spieles, welche als ein Auszug aus so verschiedenen Schriftstellern nicht zu vermeiden war, nicht für ganz zweckmäßig zum Selbstunterrichte für noch Unerfahrne erklärt werden kann, so ist es doch gewiß ein sehr schätzbares, fast unentbehrliches Hülfsmittel für jeden, welcher das Schachspiel wirklich studieren, und mit den Eigenheiten der größten Meister vertraut werden will. Es macht die Anschaffung der oft seltenen und theuern erst genannten Werke fast ganz entbehrlich, und verschafft noch überdieß den Vortheil, daß man in selbigem alle Spiele in der, auch in dieser Anleitung gebrauchten, so bequemen Bezeichnung der Züge übersetzt findet, welche in vielen der Orginalwerke sehr schwülstig und mühsam nachzuspielen ist.

Alle diese Werke habe ich nicht nur gelesen, sondern auch mit vielem Fleiße durchstudiert; und da ich übrigens Jahre lang häufige Gelegenheit hatte, mich mit guten Spielern zu üben, so erlangte ich eine solche Fertigkeit darin, daß ich Unterricht ertheilen konnte. Aber jetzt lernte ich einsehen, was es für ein großer Unterschied ist, zwischen selbst gut spielen zu können, und einen andern gut spielen zu lehren. Einem Schüler den Gang der Figuren zu zeigen, kurz, ihm die im ersten Abschnitte enthaltenen Vorkenntnisse beyzubrin-

gen, ist freylich leicht, aber ihn auf die Feinheiten des Spieles aufmerksam zu machen, ihm zu zeigen, wie er mit Vortheil angreifen, oder auf welche Art er Angriffsplane entwerfen, und die seines Gegners erkennen und vereiteln könne, dieß ist mit großen Schwierigkeiten verbunden, und war es auch für mich; denn aus keinem mir bekannten Buche konnte ich es lernen, indem alle eben angeführten Schriftsteller, der Unterricht der Pariser Schachgesellschaft ausgenommen, nur praktische Spiele ohne allgemein anwendbare theoretische Regeln enthalten. Ich war also nothgedrungen, selbst einen Lehrplan zu entwerfen, selbst Regeln zu abstrahiren, theoretische Grundsätze aufzustellen, und auf diese Art ein Schachspiel-System zu bilden. Ich ordnete die Arten der Partien, und theilte sie nach denen als zweckmäßig anerkannten Anfangszügen in verschiedene Classen ein, daraus entstanden die vier Haupt-Musterspiele, welche ich hier in den 8 ersten Tabellen mit allen ihren Hauptveränderungen darstelle. Sie enthalten gewiß alle Angriffs- und Vertheidigungs-Vortheile, und wer sie nur mit geringem Fleiß durchgespielt hat, wird, wenn ihm übrigens das Schachspiel-Talent nicht gänzlich mangelt, gewiß in allen Fällen sich selbst rathen können, wird Angriffsplane zu entwerfen und sich gehörig zu vertheidigen wissen, er mag es nun mit einem Anhänger des Lolli oder Philidor zu thun haben. Diese vier Musterspiele enthalten meistens lauter regelmäßige Anfangs- Mittel- und Endzüge auf beyden Seiten; sie zeigen aber auch, daß ein unregelmäßiger Zug, ein kleines Übersehen, oder eine unnütze Bewegung einer Figur den Verlust der Partie nach sich ziehen, und daß hingegen jede Partie unentschie-

den bleiben muß, welche von beyden Spielern gleich gut, und ohne Fehler gespielt wird. Den Anzug zu haben ist zwar vortheilhaft, weil man eine Partie nach Belieben spielen kann, und man allezeit den Angriff erhält; aber hieraus läßt sich gar nicht absolut der Gewinn folgern, wofern sich der Gegner zu vertheidigen weiß. Denn jede Partie läßt sich vertheidigen, und wenigstens remise machen. Aber welcher Spieler kann sich rühmen, mit so angestrengter Aufmerksamkeit spielen zu können, daß er nie einen Fehler begehen sollte? und wie oft erklärt sich nicht ein Zug nach vielen Gegenzügen erst für fehlerhaft, welchen der Spieler doch, in Erwartung anderer Gegenzüge, für den bestmöglichsten gehalten hatte.

Nach meiner Eintheilung sind nun die vier Musterspiele folgende:

Das erste Musterspiel enthält auf 2 Tabellen diejenigen Partien, welche entstehen, wenn beyde Spieler gleichförmig auf den ersten Zug den Pion des Königs 2 Schritte, und auf den zweyten den Laufer des Königs auf das vierte Feld des Laufers der Königinn ziehen.

Bey dem zweyten Musterspiele spielt nur der Anziehende auf den zweyten Zug den Königslaufer, der andere macht einen ihm sonst beliebigen Zug.

Das dritte Musterspiel entsteht, wenn der anziehende Spieler bey dem zweyten Zug statt dem Königslaufer das Königspferd auf das dritte Feld des Laufers zieht.

Das vierte Musterspiel enthält die Gambit-Spiele auf 4 Tabellen, nähmlich das Gambit vom Könige, von der Königinn und in der Rückhand oder dem Nachzug.

Alle andern Anfangszüge, als die in diesen vier Musterspielen enthaltenen, nenne ich mit Recht unregelmäßig; denn sie bringen dem Spieler, der sie anwendet, gewiß allezeit einen Nachtheil, der um desto größer seyn wird, je weniger die gemachten Züge, dem im Anfange dieser Einleitung aufgestellten Endzweck der Anfangszüge entsprechen. Da aber doch dergleichen fehlerhafte Anfangszüge einen minder geübten Spieler leicht in Verwirrung bringen können; so bestimmte ich die neunte Tabelle allein dazu, um durch einige Beyspiele zu zeigen, wie man die durch schlechte Anfangszüge gegebenen Blößen benutzen müsse, ohne sich selbst zu falschen Zügen verleiten zu lassen.

So viel zur Einleitung; ich gehe nun zur Aufstellung meiner theoretischen Grundsätze selbst über.

A. Allgemeine theoretische Grundsätze.

Die Kunst eines guten Schachspielers besteht darin, daß er

1) den Werth der Figuren und ihre Verhältnisse gegen einander genau kenne,
2) daß er einen guten Plan zu gehöriger Zeit zu entwerfen, und
3) diesen Plan geschickt und geschwind auszuführen wisse.

Von dem Werthe der Figuren.

Es ist sehr schwer, ja wohl ganz unmöglich, einen Maßstab aufzustellen, nach welchem man den Werth der Figuren in ihren unendlich wechselnden Verhältnissen gegen einander für den praktischen Gebrauch anwendbar berechnen könnte; nur durch anhaltende Übung gelangt jeder Spieler selbst dahin, sich darüber ein eigenes Sy-

stem zu bilden, welches aber auch wieder nur für ihn selbst brauchbar ist, da es aus seiner individuellen Ansicht entstanden, und auch nur auf seine Fertigkeit berechnet ist.

Die einfachste Bestimmung des Werthes ist:

Die Königinn ist die stärkste Figur, der Thurm behauptet nach ihr den Rang. Laufer und Springer scheinen beynahe gleich zu seyn. Die Bauer sind die geringsten und können nur durch gegenseitige Unterstützung wirksam werden.

Einige setzen folgenden Maßstab fest:

Die Königinn ist gleich zwey Thürmen und einem Pion oder einem Thurme, einer kleinen Figur und zweyen Pions, oder drey kleinen Figuren, und einem, auch zweyen Pions.

Der Thurm ist so viel wie zwey kleine Figuren oder eine kleine Figur und drey Pions.

Der Laufer und Springer sind gleich, und sollte ein Unterschied unter ihnen Statt finden, so entsteht er nur durch die Lage des Spieles, und durch die Liebhaberey oder Geschicklichkeit des Spielers, mit welcher er einen oder den andern zu gebrauchen weiß. Sie sind mehr als drey und weniger als vier Pions.

Aber welcher, auch nur mittelmäßige Spieler, wird nicht einsehen, daß diese Bestimmungen des Werthes und der Verhältnisse der Figuren zu einseitig, und daher ganz unrichtig sind? — Nach meinen Erfahrungen muß der Werth der Steine nach einem ganz andern Maßstabe gemessen werden; ich schätze deren Werth nach der Lage eines jeden Spieles. Es gibt Fälle, in denen ein Laufer besser als ein Thurm, ja, wo ein Springer besser als die Königinn selbst ist. Auch lehrt die Erfah-

rung, daß bey einigen Figuren die Stärke gegen den Ausgang der Partie abnimmt, wie bey der Königinn und dem Springer, hingegen bey andern zunimmt, wie bey dem Thurme und dem Pion. Im Anfange der Partie ist die Königinn gewiß stärker als zwey Thürme, gegen das Ende ist sie ihnen nur gleich, ja vielleicht gar etwas schwächer; anfänglich wirken drey Pions nicht so viel als eine kleine Figur und zu Ende des Spieles sind zwey Pions, oft auch einer schätzbarer als eine Figur.

Im Allgemeinen hat jede Figur, welche schon thätig ist, mehr Werth als eine andere noch unthätige oder gar eingesperrte. Wenn ich daher die Wahl habe, dem Feinde einen unter zwey Steinen zu nehmen, so nehme ich gewiß allezeit, ohne Rücksicht ob es ein Thurm, Laufer oder Springer ist, denjenigen, welcher schon so weit vorgerückt ist, um mir Gefahr zu drohen, oder welcher einen mich angreifenden Stein unterstützt; keinesweges aber jenen, den der Gegner erst ins Spiel bringen muß, um mir zu schaden. Hierüber ist die Erfahrung die beste Lehrmeisterinn; ich werde daher auch in den Anmerkungen zu den Tabellen öfters Gelegenheit haben, über Erkennung des Werthes der Steine nach den verschiedenen Lagen des Spieles deutlichen Unterricht zu geben.

Laufer und Springer sind zwar, wie schon oben bemerkt, von gleicher Stärke, und ihre Umtauschung gegen einander kann im Allgemeinen für keinen Nachtheil erklärt werden, doch wird folgende Aufzählung der einem jeden eigenthümlichen Vorzüge sehr viel dazu beytragen, ihren, nach der Lage des Spieles relativen Werth richtiger bestimmen zu können.

a) Vorzüge des Springers vor dem Laufer.

1) Durch Unterstützung eines Springers geht ein Bauer, welcher zu Ende des Spieles auf einer Thurmlinie steht, sicher zur Dame; der Laufer bewirkt dieß nicht, wenn er nicht von der Farbe des Eckfeldes ist.

2) Das vom Springer gegebene Schach kann nicht gedeckt werden.

3) Der Springer deckt das Schach in mehreren Richtungen.

4) Ein Springer kann abwechselnd, weiße und schwarze Felder betreten und angreifen, welches besonders bey Verfolgung der Bauern von großem Vortheil ist.

5) Die Springer vertheidigen sich einander gegenseitig; die Laufer nicht.

6) Des Springers Gang bringt ihn über andere Steine hinweg, der Laufer wird dadurch aufgehalten, bey verwickelten Stellungen dringt deßhalb der Springer leichter ein.

7) Den Gang des Springers hat kein anderer Stein.

8) Er allein kann ersticktes Schachmatt geben.

9) Der Verlust eines Springers, kann in den mehresten Fällen durch den andern ersetzt werden; der Verlust eines Laufers bringt den Nachtheil, entweder die weißen oder die schwarzen Felder nicht mehr angreifen zu können, wodurch oft der angelegte Plan auf einmahl gänzlich zerstört wird.

b) Vorzüge des Laufers vor dem Springer.

1) Die Laufer bedrohen den Gegner von weitem.

2) Ein Laufer und ein Bauer können sich wechselsweise unterstützen.

3) Der feindliche König kann den Laufer nicht verfolgen.

4) Der Laufer kann den Springer eingeschlossen halten, und ihm den Ausgang verwehren, bis ihn der König oder ein anderer Stein befreyt.

5) Ein Laufer, zur Deckung des Schaches vor den König gestellt, greift zugleich an.

6) Zwey Laufer erzwingen das Matt, zwey Springer nicht.

7) Zwey Laufer gegen die Königinn machen remis, zwey Springer verlieren gegen sie.

8) Ein Laufer und ein Thurm können gegen einen Thurm matt machen; Thurm und Springer gegen Thurm bleibt remis.

Entwerfung eines Planes, und dessen Ausführung.

Bevor man daran denken darf, einen Plan zu entwerfen, müssen die Steine alle frey und so gelagert seyn, daß man sich ihrer nach Willkühr bedienen kann. Die ersten Züge geschehen daher eigentlich nicht um anzugreifen, sondern bloß um die Steine in eine solche Stellung zu bringen, daß man nachher mit allen Figuren bequem, zum Vorhaben dienlich, desto nachdrücklicher agiren kann.

Eine solche Stellung wird erreicht:

1) Wenn man verbundene Bauern in die Mitte des Schachbretes zu bekommen sucht, welche der Gegner ohne Schaden nicht trennen kann. Solche Mittelbauern sind von Wichtigkeit, sowohl beym Angriff als bey der Vertheidigung, weil sie die Figuren des Gegners am meisten hindern, in unser Spiel einzufallen. Kann man aber diese Mittel-

Bauern nicht erhalten, so suche man sich vier gegen zwey feindliche auf der Königsseite zu verschaffen; in diesem Falle beruht die Stärke des Spieles auf diesen vier Pions. Kann man aber auch dieß nicht nach Wunsch erreichen, so trachte man zwey gegen drey feindliche Pions auf der Königsseite zu erhalten. Vier Pions gegen drey, oder drey gegen zwey sind nicht vortheilhaft; denn nach dem Rochiren wird der Thurm durch den dritten Pion gesperrt, da hingegen des Gegners Thurm eine offene Linie vor sich hat, und gleich ins Spiel gebracht werden kann. Über diesen Gegenstand wird das erste und zweyte Musterspiel die beste praktische Anweisung geben.

2) Suche man bald Laufer und Springer heraus zu bringen, und zwar hinter die schon vorgerückten Bauern; doch müssen sie so gestellt werden, daß sie sich einander nicht selbst den Weg versperren.

3) Auch bringe man die Königin an einen solchen Ort, wo sie beym Angriffe und der Vertheidigung gleich bey Händen ist, und doch sicher vor dem Angriffe einer kleinern Figur steht.

4) Suche man sich sobald als möglich Freyheit zu verschaffen, rechts oder links nach Erforderniß der Umstände rochiren zu können.

Hat man nun auf die jetzt angezeigte Art den Endzweck erreicht, seinen Steinen eine vortheilhafte Stellung zu geben, so ist der Zeitpunct da, einen Angriffsplan zu entwerfen. Als allgemeine Richtschnur läßt sich hierbey Folgendes angeben:

1) Untersuche man die Lage und Stellung des Gegners genau, ob man keine schwache Seite oder an-

dere Fehler entdecken könne, welche den Angriff auf irgend einer Stelle als vortheilhaft bestimmen. Finden sich keine solche Blößen, so wage man

2) einen Scheinangriff auf eine stärkere Seite, wozu die Springer die besten Dienste leisten. Der Gegner wird hierdurch genöthigt, die angegriffene Seite zu vertheidigen, und entblößt dadurch nicht selten andere Puncte, auf welchen man alsdann desto nachdrücklicher angreifen kann.

3) Ist es oft sehr nützlich, das Rochat des Feindes zu zerstören oder zu hindern. Dieß kann geschehen, entweder wenn man eine Figur nimmt, welche der König allein unterstützte, oder wenn man so Schach biethen kann, daß der König schlechterdings ausweichen muß, oder durch Vorsetzung eines Steines eine eingesperrte Lage bekömmt. Kann man aber keine dieser Absichten durch das Schachbiethen erreichen, so ist dasselbe schädlich, und man warte einen bessern Zeitpunct dazu ab.

4) Suche man die Steine, welche man am wenigsten bey seinem Vorhaben zu brauchen gedenkt, gegen diejenigen des Feindes zu wechseln, welche der Ausführung meines Planes am meisten hinderlich sind.

5) Gebe man sorgfältig Acht, daß, wenn der Angriff mit verbundenen, von den Laufern und Thürmen unterstützten Bauern geschieht, (welches hier beyläufig gesagt, eigentlich die wahre und sicherste Angriffsart ist) der Gegner nicht seine Bauern so in die unsrigen hinein ziehe, das keiner mehr weiter ziehen kann. In diesem Falle opfere man lie-

ber eine Figur für zwey oder auch nur für einen Bauer auf, um den Angriff frey zu erhalten.

Da aber der Gegner ebenfalls seinen Angriffsplan gemacht hat, so ist es nöthig, diesem genau nachzuspüren, und ihm durch die rasche Ausführung des eigenen Planes so zuvor zu kommen, daß er mehr auf seine Vertheidigung als auf eigenen Angriff bedacht seyn muß. Hierzu wird erfordert:

1) Daß man seine eigenen Züge, nach Beschaffenheit der möglichen Gegenzüge, im Voraus berechne.
2) Daß man gleichfalls die Züge des Gegners zu errathen suche. Sollte der Gegner anders ziehen, als ich es vermuthet habe, so ist es ein sicheres Merkmahl, entweder daß ich seinen Plan nicht genug kenne, oder, wenn ich mit der größten Aufmerksamkeit denselben nicht auffinden kann, daß der Gegner meinen eigenen Plan nicht genug durchsieht, um demselben zweckmäßig entgegen spielen zu können.
3) Daß man seine Angriffsstärke nicht allein in eine Gattung von Steinen setze; denn diese sucht der gut spielende Gegner mir durch den Wechsel abzuzwingen, und der Angriff ist zu Ende.
4) Daß man keine Zeit unnütz verliere. Dieß geschieht:
   a) Wenn man einen Stein vorrückt, welchen der Gegner durch Vorziehung eines Bauers gleich wieder fortjagen kann.
   b) Wenn man einen Stein des Gegners angreift, der noch nicht gefährlich ist, oder welchen der Gegner wohl ohnedieß weggezogen hätte, um ihm einen bessern Platz anzuweisen.

c) Wenn man ohne Erreichung eines andern Vortheils Schach biethet.

d) Wenn man Stein um Stein wechselt, und dadurch dem Gegner ein freyes Spiel verschafft, da er vorher eine eingesperrte Lage hatte.

5) Daß man Zeit zu gewinnen suche. Dieß wird bewerkstelligt:

a) Wenn man zu gehöriger Zeit, und mit steter Berücksichtigung der dadurch entstehenden Stellung Stein um Stein wechselt.

b) Wenn man einen angebothenen Bauer oder eine vertheidigte Figur nicht gleich nimmt, sondern nehmen läßt, und den Zug dazu benutzt, einen andern Stein ins Spiel zu bringen, oder eine Figur noch einmahl zu unterstützen.

c) Wenn man die Benutzung eines Vortheiles, dessen man ohnehin gewiß genug ist, z. B. das Nehmen eines Steines, den der Gegner nicht mehr wegziehen oder vertheidigen kann, und darf — das Schachbiethen in einer nicht mehr zu beschützenden Richtung ꝛc. so lange als möglich aufschiebet, und die Zeit lieber dazu anwendet, andere Steine ins Spiel zu bringen, welche den entworfenen Plan desto kräftiger unterstützen.

6) Daß man endlich, wenn der Angriffsplan dem Gegner schon ganz enthüllt ist, durch die dazu schon geordneten Figuren den Angriff so rasch, Schlag auf Schlag fortsetze, daß der Gegner nie

Zeit gewinnen kann, sich wieder fest zu setzen, und offensive gegen mich zu Werke zu gehen.

B. Theoretische Regeln über jede Gattung der Steine insbesondere.

Vom Könige.

1) Man muß den König oder die Königin niemahls der Gefahr eines doppelten oder Abzugschaches ausgesetzt lassen. Die Springer erfordern in dieser Rücksicht eine vorzügliche Aufmerksamkeit, besonders zu Ende einer Partie, wo es darauf ankömmt, einen Bauer durch Unterstützung des Königs und einer Figur zur Dame zu bringen.
2) Es ist gefährlich, so lange die Königin noch im Spiele ist, den König von seinen Bauern zu entblößen, oder ihn gar zur Unterstützung anderer Steine ins Spiel zu bringen. Jedoch leidet diese Regel in den Gambit- und Aufopferungsspielen bisweilen eine Ausnahme, in welchen die Entblößung und Vorrückung des Königs öfters sehr nöthig wird, sowohl um schnell mehrere Figuren zum Angriff zu bringen, als auch um bey der Vertheidigung nicht in der Mitte der eigenen Figuren zu ersticken.
3) Hat man mehrere verbundene Bauern auf der Königsseite, so ist es sehr dienlich, Königin und Laufer zu wechseln, um alsdann den König mit seinen Bauern selbst ins Spiel zu bringen.
4) Gegen Ende des Spieles, wenn die mehresten Figuren schon gegen einander getauscht worden sind, ist der König einer der besten Steine, welcher hauptsächlich vorrücken muß.

5) Das eigene Rochat suche man sobald als möglich zu besorgen, damit es dem Gegner nicht gelinge, dasselbe zu zerstören; jedoch betrachte man es auch nicht als bloßen Ausfüllungszug in Ermangelung eines bessern, sondern verbinde jederzeit den Endzweck damit, entweder den Thurm gleich zum Angriff zu bringen, oder sich plötzlich dem Angriffe mehrerer feindlichen Figuren zu entziehen.

6) Hat man schon rochirt, oder will oder kann man es nicht mehr thun, so ist es in den mehrsten Fällen besser aus dem gebothenen Schache zu ziehen, als einen Stein vorzusetzen.

7) Findet man es aber zweckmäßiger, gegen das gebothene Schach vorzusetzen, so bediene man sich wo möglich der Figuren von gleicher Gattung dazu. Man setze daher der Königin, dem Laufer und Thurm, seine eigene Königin ꝛc. entgegen. Man erhält dadurch den Vortheil, nach Willkühr den drohenden Stein nehmen zu können, da in einem andern Falle, wenn z. B. dem Laufer der Springer, dem Thurme der Laufer entgegengestellt wurde, der vorgesetzte Stein oft mehrere Zeit hindurch unthätig bleiben muß.

Von der Königin.

1) Im Allgemeinen steht die Königin auf der zweyten Linie des Schachbretes am besten, um die auf dieser Linie stehenden Bauern zu decken; jedoch muß sie den übrigen Figuren den Auszug nicht versperren.

2) Man nehme sich in Acht, mit der Königin einen Bauer oder selbst eine Figur zu nehmen, wenn

sie sich dadurch zu weit von ihrem eigenen Spiele entfernen sollte. Es wird oft schwer, ja zuweilen ganz unmöglich sie zur gehörigen Zeit wieder zurück zu bringen, um sie zum Angriff oder zur Vertheidigung brauchen zu können.

3) Dem Angriff der feindlichen Königin muß man jederzeit die eigene entgegen setzen, wenn man nicht gegründete Ursache hat, dem Wechsel derselben auszuweichen.

4) Die Königin ist, der ihr zukommenden zweyfachen Angriffsrichtung wegen, sehr geschickt dazu, Doppelschach zu geben. Hat man daher den Angriff, so verabsäume man nicht, immer sorgfältig zu untersuchen, ob man nicht mit derselben einen doppelten Schach biethen, sie aber, nach Benutzung aller daraus entspringenden Vortheile, im Nothfalle zur eigenen Vertheidigung zurück ziehen könne.

5) Übrigens hüte man sich, auch unter sehr anlockenden Aussichten, wenn sie nicht ganz sicher sind, mit der Königin allein, ohne Unterstützung einer andern Figur in das feindliche Spiel vorzudringen Allein kann die Königin doch nicht matt machen und gegen einen geschickten Spieler wird eine solche Verwegenheit häufig mit dem Verluste der Königin gebüßt.

Von den Laufern.

1) Die Laufer leisten die besten Dienste hinter den vorgerückten Bauern, welche den Angriff machen.

2) Man muß die Laufer auf die der Rochseite des feindlichen Königs entgegengesetzte Seite zu bringen suchen, weil sie von da aus, ihrem Gange zu Folge, am wirksamsten sind.

3) Der Laufer des Königs wird der Angriffslaufer genannt, weil er auf den Feldern von jener Farbe läuft, auf welchen der feindliche König steht, und auch durch das Rochat zu stehen kommt, also auch den ersten Angriff machen kann und muß. Man muß daher auf dessen Erhaltung bedacht seyn, und ihn nicht ohne Erzielung eines Nebenvortheiles wechseln. Doch binde man sich nicht so ängstlich an diese Regel, wenn man dadurch etwa einen Zug verlieren, und vielleicht doch am Ende die Angriffslinie verlassen müßte.

4) Dem feindlichen Königslaufer, für uns der gefährliche, setze man immer den Laufer der Königin entgegen und tausche ihn ab, so oft als sich die schickliche Gelegenheit dazu ereignet.

5) Ein Laufer, und ein oder zwey Freybauern, welche sich wechselsweise unterstützen, sind nur durch den Verlust einer Figur zu trennen. Es ist also zu Ende einer Partie von großer Wichtigkeit, eine solche Stellung zu errreichen, um sich Bauern zu erhalten, mit denen man zur Dame zu gelangen suchen kann.

Von den Springern.

1) Man muß wo möglich die Springer nicht eher heraus bringen, als bis die Bauern der Laufer vorgerückt sind. Ausnahmen von dieser Regel werden durch die Lage des Spieles öfters nothwendig, worüber man häufig belehrende Beyspiele in den Musterspielen finden wird.

2) Dienen die Springer am besten dazu, um ein doppeltes Schach zu geben, oder zwey Steine auf einmahl anzugreifen.

3) Benutze man sie hauptsächlich zu falschen Angriffen.
4) Aber auch bey wahren Angriffen leisten sie gute Dienste; indem man mit ihnen den Gegner so lange beschäftigt, bis man seine Steine dienlich gelagert hat.
5) Ein Springer, welcher von einem Bauer unterstützt, schon auf feindlichem Boden Posto gefaßt hat, und durch keinen Bauer mehr vertrieben werden kann, ist ein überaus nützlicher Stein zum Gewinn des Spieles.
6) Sind die Bauern von beyden Seiten so in einander gezogen worden, daß keiner mehr weiter ziehen kann, so sind die Springer nützlicher als Laufer und Thürme, weil sie über die feindlichen Bauern wegspringen, und sie rückwärts angreifen können.
7) Überhaupt sind die Springer viel vortheilhafter zum Angriff als zur Vertheidigung zu gebrauchen, weil sie von jedem Bauer vertrieben werden können, und durch das Zurückziehen ihre Angriffsrichtung verlieren.

Von den Thürmen.

1) Den Thürmen muß man freyen Ausgang und wechselseitige Unterstützung zu verschaffen suchen. Man stelle sie daher auf offene Linien, auf welchen sie durch die Bauern nicht mehr aufgehalten werden. Hat man aber mehrere verbundene Bauern, so stehen sie am besten hinter diesen.
2) Bringe man sie wo möglich früher als der Gegner in das feindliche Spiel.
3) Greift der Gegner einen solchen Thurm mit dem seinigen von dem andern unterstützten Thurm an,

so ist es in den mehrsten Fällen besser, diesen mit dem andern Thurme zu unterstützen, als den feindlichen zu nehmen, weil sonst der feindliche Thurm Meister der Linie wird, auf welcher er steht, und es nun schwer hält, den andern Thurm wieder ins Spiel zu bringen.

4) Obwohl die Thürme stärker zu sein scheinen, als Laufer und Springer, und es einzeln betrachtet auch wirklich sind, so werden wir in den praktischen Musterspielen doch Fälle sehen, wo man einen Thurm mit Vortheil für ein Pferd hingibt.

Von den Bauern.

1) Der rechte Gebrauch der Bauern bringt den sichern Gewinn der Partie, ob sie gleich ihrem beschränkten Gange und Wirksamkeit nach die schwächsten Steine zu seyn scheinen.

2) Mittelbauern erhalten zu können, ist von der größten Wichtigkeit. Unter ihnen versteht man die auf der Linie des Königs und der Königin stehenden Bauern; besser ist es noch, wenn man die auf der Linie der Laufer, besonders der des Königslaufers, mit ihnen verbinden kann.

3) Den feindlichen Bauer auf der Linie des Königs suche man zu bekommen.

4) Einen angebothenen Bauer muß man selten nehmen, sondern lieber nehmen lassen, um alsdann wieder mit einem Bauer nehmen zu können. Hierdurch behauptet man die Linie, und versperrt dem Feinde das Eindringen in das eigene Spiel. Kann man aber nicht wieder nehmen, so ziehe man den eigenen Bauer vor.

5) Die zwey Mittelbauern müssen nicht ohne Noth über das vierte Feld vorgerückt werden, sondern so lange da stehen bleiben, bis sie die feindlichen angreifen.

6) Doppelbauern sind nur alsdann schädlich, wenn sie keine Unterstützung mehr von einem andern zu erwarten haben.

7) Ein einzelner getrennter Bauer bringt Schaden, wenn er kein Freybauer ist; denn in diesem Falle geht er meistens umsonst verloren. Hat er aber die feindlichen Bauern schon passirt, so muß man auf seine Erhaltung bedacht seyn, denn er kann sehr beschwerlich für den Gegner werden.

8) Man muß öfters einen Bauer Preis geben, um dadurch Platz zu gewinnen, einen andern zur Unterstützung vorrücken zu können.

Dritter Abschnitt.

Anmerkungen zu den vier praktischen Musterspielen.

I. Anmerkungen zum ersten Musterspiele. Taf. 1 und 2.

a) Zum ersten Musterspiele A. Taf. 1.

Beyde Spieler ziehen auf den ersten Zug den Bauer des Königs zwey Schritte, und auf den zweyten den Laufer des Königs auf das vierte Feld des Laufers der Königin.

1) Weiß macht diesen Vorbereitungszug, um auf den nächstfolgenden den Bauer der Königin zwey Schritte ziehen zu können. Er sucht hierdurch den großen Vortheil zu erreichen, seine Bauern in die Mitte zu lagern.

2) Schwarz hatte statt dieses Zuges noch 10 bis 13 verschiedene. (Siehe darüber die Veränderungen auf der zweyten Tafel.) Meiner Meinung nach ist der beste Zug die Königin von D 8. auf E 7. zu spielen, um den Weißen dadurch zu hindern, seinen Königinpion zwey Schritte ziehen, und so die Bauern in die Mitte bringen zu können.

3) Würde Schwarz diesen Pion nicht genommen haben, so bekäme Weiß dadurch einen großen Vortheil. (Siehe die Veränderungen Nr. XIV. XV.)

4) Weiß würde sehr fehlen, wenn er, anstatt den Königsbauer vorzurücken, den feindlichen Bauer genommen hätte, wie es Philidor macht; denn die mittlern Pions würden dadurch getrennt werden auf folgende Art:

Weiß.	Schwarz.
C 3. D 4.° anstatt E 4. E 5.	C 5. B 4. †
C 1. D 2.	B 4. D 2.° †
B 1. D 2.°	D 7. D 5.

Nun wäre Weiß genöthigt zu nehmen oder nehmen zu lassen, und in beyden Fällen behielte er einen getrennten Pion in der Mitte.

5) Schwarz hätte anstatt diesem noch zwey andere Züge gehabt. (Siehe die Veränderungen XI. XIII.)

6) Weiß spielt zwar gut, indem er den Bauer auf D 4. nimmt, weil er dadurch seine Bauern in der Mitte wieder verbindet; aber noch besser wäre der Zug D 1. E 2. gewesen, durch welchen er in 5 bis 6 Zügen eine Figur gewonnen hätte. (Siehe die Veränderung Nr. IX.)

7) Schwarz hätte auch einen andern Zug gehabt. (Siehe Veränderung Nro. VIII.)

8) Weiß setzt sehr gut den Laufer vor, denn würde er das Pferd vorsetzen, so wäre Laufer und Pferd gesperrt. So aber sind beyde frey, wenn die Laufer gewechselt werden.

9) Schwarz hätte noch 2 andere Züge gehabt. (Siehe die Veränderungen I. und II.)

10) Es ist eine allgemein anwendbare Regel, den eigenen Laufer der Königin gegen den feindlichen Königslaufer zu wechseln.

11) Weiß spielt dieses Pferd aus dem Grunde, um bald

rochiren zu können; auch ist der Platz gut, denn F 3. darf es ohne Noth nicht gespielt werden, so lange der Lauferpion noch zurück ist, um ihn im Gange nicht zu hindern. Jedoch leidet diese Regel oft eine Ausnahme. — Weiß kann zwar in dieser Stellung einen Pion gewinnen, wenn er mit dem Laufer auf F 7., und dann wieder mit der Königin auf B 3. Schach biethet, worauf er das feindliche Pferd nimmt. Allein die schwarze Königin ginge auf H 4., und Weiß würde dadurch in eine mißliche Lage versetzt.

12) Schwarz sucht durch diesen Zug die Mittelbauern des Gegners zu trennen.

a) Schwarz würde vielleicht besser F 6. F 5. ziehen.

13) Weiß nimmt ganz recht mit diesem Pion, um dadurch 4 verbundene Bauern gegen 2 feindliche auf der Königsseite zu erhalten, welche stärker sind, als zwey nicht unterstützte Mittelbauern. — Hat man einmahl den Vortheil dieser Stellung erreicht, so muß man trachten, Königin, Springer und Laufer zu wechseln, die Thürme hinter die verbundenen Bauern setzen, und dann mit diesen den Angriff machen. Der Gegner hat zwar in solchen Fällen gemeiniglich auch 4 verbundene Pions gegen 2, aber auf der Seite der Königin, welche dem Könige bey ihrem Vorrücken nie so gefährlich werden können, als die meinigen 4, die durch ihren Angriff den König selbst in Gefahr bringen.

14) Weiß sucht mit Recht den feindlichen Laufer zu wechseln, weil er die Bauern am meisten im Fortgange hindert, und der Gegner kann dem Wechsel, ohne Züge zu verlieren, nicht wohl auswei-

chen. Würde Schwarz aber seine Königin B 6. spielen, um das Pferd zu sperren, so zieht Weiß zuerst C 3. A 4. und kann dann mit noch größerm Vortheil nehmen.

15) Schwarz ist nun gezwungen, selbst zu wechseln, welches für Weiß sehr vortheilhaft ist; denn wenn man solche 4 verbundene Königspions hat, so wird ihre Vorrückung um desto mehr erleichtert, je weniger Figuren im Spiele sind.

16) Weiß nimmt besser mit der Königin als mit dem Bauer, weil dadurch des Gegners Pferd zur Rückkehr gezwungen wird: denn zöge Schwarz es auf D 3., so spielt Weiß den Laufer auf C 2. und das nun doppelt angegriffene Pferd wäre verloren. Wollte er es aber mit dem Bauer auf A 5. vertheidigen, so zieht Weiß A 2. A 3. Das Pferd muß dann erst auf A 6. zurück, und so geht der Bauer auf A 5. verloren.

17) Dieser Thurm ist sehr gut gespielt, denn es ist eine Regel, die Thürme hinter solche verbundene Königsbauern zu stellen, um sie damit im Vorrücken zu vertheidigen. Hätte man aber in einer Partie nicht 4 solche verbundene Königsbauern gegen zwey feindliche, so ist es besser, die Thürme auf freye Linien zu stellen, um damit ins feindliche Spiel einfallen zu können.

18) Hätte Schwarz nicht Schach gegeben, sondern seinen Bauer auf D 4. gezogen, so geht Weiß mit der Königin auf F 3.

19) Schwarz zieht den König weiter, um dem Doppelschache durch den feindlichen Bauer auf F 7. zu entgehen.

20) Man gebe wohl Acht, zwey solche vorgerückte Pions nicht auf weiße Felder zu setzen, wenn man einen weißen Laufer, oder auf schwarze, wenn man nur noch einen schwarzen Laufer hat. Denn hätte Weiß im gegenwärtigen Falle F 6. F 7. gezogen, so stellt Schwarz seinen Thurm auf E 7. und kein Bauer könnte weiter vorrücken; setzt er aber jetzt den Thurm auf F 7., so kann der weiße Laufer denselben angreifen. — Hätte man aber zwey solche Pions ohne Laufer, so darf keiner weiter vorrücken, bis nicht der König ihnen vorgekommen ist, wo er alsdann den Laufer ersetzen, und dem feindlichen Könige verwehren muß, sich zwischen die Bauern hinein zu stellen.

21) Schwarz hat den ihm bestmöglichen Zug gemacht, obwohl er den Thurm für den Laufer verliert, denn würde er Schach geben, so ginge der weiße König H 2. und Schwarz kann dann den Zug mit dem Pion auf F 7. und also eine neue Dame nicht hindern.

22) Weiß muß nun mit dem Könige zu seinem Pion zu gelangen, und mit dem Thurme den feindlichen König von F 7. wegzubringen trachten.

23) Nimmt Schwarz nun den Thurm, und macht eine neue Königin, so gibt ihm der zweyte Thurm auf G 7. matt. — Setzt er aber den Thurm auf G 8., so wechselt Weiß den Thurm; nimmt der schwarze König denselben, so gibt die neue Königin matt, nimmt er aber den andern Thurm, und macht eine Königin, so gibt der zweyte weiße Thurm auf F. 8. matt. — Ziehet Schwarz aber den Thurm weg, um dem Könige Platz zu ma-

chen, von E 8. auf H 8., so gibt Weiß Schach auf G 7. — Schwarz muß den König E 8. ziehen; nun gibt der weiße Pion F 7. wieder Schach, und so ist eine neue Königin da, und in wenigen Zügen matt.

24) Nun hat Weiß wieder seine 4 verbundenen Königspions gegen 2 feindliche; er darf also nur suchen, die Figuren so viel als möglich zu wechseln, die Thürme hinter seine Pions setzen, und dann erst mit den 4 Pions den Angriff machen.

25) Hätte Schwarz diesen Pion nur D 6. gezogen, um die weißen Pions zu trennen, so müßte Weiß mit dem Laufer auf F 7. Schach geben. Nimmt ihn der schwarze König, so gibt die weiße Königin auf B 3. wieder Schach, nimmt hierauf den Laufer, und hat also dadurch einen Pion gewonnen.

26) Weiß hat nun nach den Nr. 24. angegebenen Regeln ein schöneres Spiel.

27) Viele halten diesen Zug für sehr gut, und auf alle Fälle nachtheilig für die Weißen. Wahr ist es, daß dieser Zug für einen ungeübten Spieler, welcher nicht mehrere Züge voraus zu berechnen im Stande ist, leicht gefährlich werden kann; aber im Grunde ist die Gefahr nur scheinbar. (Siehe darüber die Spielarten.)

28) Weiß spielt nicht gut, auf diesen Zug muß er einen Pion verlieren.

29) Schwarz bekömmt nun die Figur zurück, und hat eine bessere Stellung.

30) Schwarz gewinnt einen Pion, und hat eine vortheilhafte Lage.

31) Hätte Weiß mit der Königin genommen, so ver

löre er das Pferd; nimmt er mit dem Pferd, so bleibt der Thurm unbeschützt.

32) Hätte Schwarz, anstatt Schach zu geben, gerocht, oder den Bauer auf G 7. auf eine andere Art zu vertheidigen gesucht, so spielte Weiß die Dame D 3., hierauf den Thurm A 1. F 1. und die schwarze Königin ginge verloren.

33) So gewinnt Weiß seine Figur zurück, und in kurzer Zeit auch die Partie.

34) Weiß gewinnt zum wenigsten seine Pions zurück, und behauptet eine vortheilhafte Stellung.

35) Siehe die Anmerkung Nr. 33.

36) Hätte Schwarz nach Philidor D 7. D 6. gespielt, um die Pions zu trennen, so müßte Weiß seine Königin auf F 3. setzen, um den Springer und den Laufer-Pion zugleich anzugreifen.

37) Dieß ist der einzige wahre Zug, um eine vortheilhafte Stellung zu erhalten. Schwarz darf ohne Verlust eines Springers den Pion nicht nehmen. Wenn er aber zuerst den Springer vertheidigt, und hierauf den Pion nimmt, so kann Weiß den auf E 5. stehenden Pion mit seinem Königin-Pion wieder nehmen, ohne Gefahr einen Doppelbauer zu bekommen, wenn er den Laufer gegen Laufer wechseln sollte.

38) Weiß hat nun nach der Nr. 24 angegebenen Regel ein schönes Spiel.

39) Auf diesen Zug des Weißen verliert Schwarz eine Figur, und in Folge dessen auch die Partie. — Schwarz ist nun gezwungen mit seinem Pferde auf G 5. zurück zu gehen; denn wollte er es mit einem Pion vertheidigen, so würde Weiß den

Pion nicht passiren lassen, sondern ihn im Vorbeygehen nehmen, und das Pferd wäre darauf verloren.

40) Würde Schwarz das angegriffene Pferd wieder auf G 5. setzen wollen, so zöge Weiß den Thurmpion 2 Schritte, und das Pferd wäre verloren.

41) Nimmt nun Schwarz mit seinem Pion den Thurm, so nimmt Weiß die Königin, und gibt mit dem neuen Thurme matt.

42) Würde Schwarz, statt den Laufer zurück zu ziehen, den Pion von F 7. F 6. vorgerückt haben, so nähme Weiß denselben mit seinem Pion, und die schwarze Königin ginge verloren, oder es wäre gar matt.

b) Schwarz zöge vielleicht besser E 7. D. 6.

43) Wäre der König auf E 8. gegangen, so gibt der Pion auf F 7. matt; zöge er aber auf G 8., so entsteht durch Vorrückung des Pions auf F 7. Schach König und Königin.

44) Zöge der schwarze König nicht aus dem ihm drohenden Abzug-Schache, so ginge die Königin verloren.

45) So gewinnt Weiß die Partie, in Folge seines sechsten Zuges.

46) Weiß steht nun gewiß besser, er kann gleich rochen, und seine Pions können nicht ohne Verlust getrennt werden.

47) Nun ist das nähmliche Spiel, wie es im Hauptspiel bey dem sechsten Zug vorkommt.

c) Spielt Schwarz, statt zu nehmen, E 8. F 8 oder E 8. E 7., so zieht Weiß F 7. D 5.

48) Weiß stehet gewiß besser, hat einen Pion mehr, und wieder 4 verbundene Königs-Pion gegen 2 feindliche.

49) Dieser Zug der Schwarzen ist gegen alle Regel, und sehr schlecht; denn man soll keinen Stein vor den Königs- oder Königin-Pion hinstellen, weil dadurch alle übrigen Figuren gesperrt werden, und weil man viele Züge verliert, bis man die Figuren wieder frey bringt; vor jeden andern Pion kann man einen Stein stellen, es ist nicht so schädlich, und sehr oft nothwendig.

50) Hätte aber Schwarz statt seinen Laufer zurückzuziehen, gleich den Pion mit dem Pferde genommen, so dürfte Weiß nicht gleich seinen Laufer nehmen, sondern er müßte zuerst die Königin F 3. spielen, um dem Schach der schwarzen Königin auszuweichen, er gewinnt doch noch eine Figur.

51) Weiß steht nun gewiß besser, denn Schwarz kann ohne Verlust nicht davon kommen; ziehet er die Königin auf C 5., um auch den Laufer anzugreifen, so gehet die weiße Königin auf B 3., dann ist der schwarze Springer und der Laufer-Pion doppelt angegriffen.

b) Anmerkungen zum ersten Musterspiele B. Taf. 2.

1) Weiß spielt nach der Regel den Königin-Pion 2 Schritte, um die Bauern in die Mitte zu bringen. Nur darf er, wenn der Schwarze den Pion nimmt, nicht gleich wieder nehmen, sondern muß zuerst mit dem Laufer auf F 7. Schach geben, dann behält er doch 4 Pion gegen 2 auf der Königsseite.

2) Weiß gibt besser auf gegenwärtigem Feld als auf D 5. Schach, weil die Königin jetzt wieder in ihr Spiel zurück kann. — Überhaupt ist hierbey zu

bemerken, daß man die Königin anfänglich nicht ins Spiel bringen müsse, und sollte man, wie in diesem Falle, dazu genöthigt seyn, so muß man sie auch gleich wieder zurückziehen.

3) Schwarz ziehet seinen Thurm, damit er darnach seinen Bauer vorrücken kann, um den feindlichen Königs-Bauer zu wechseln, Weiß muß diesem durch den Zug des Laufer-Pions zuvorzukommen suchen.

4) Weiß stehet nach der schon mehrmahls bemerkten Regel gewiß besser, indem er seine 4 verbundenen Königs-Pions gegen 2 hat.

5) Weiß stehet viel besser, hat einen Pion mehr und wieder seine verbundenen Königs-Pions; er darf jetzt nur suchen, die vorkommenden Figuren zu wechseln, und dann mit seinen Pions den Angriff machen.

6) Weiß muß jetzt trachten zu rochen, und mit seinen Mittel-Bauern nicht eher vom vierten Felde weiter gehen, bis sie durch einen feindlichen Pion angegriffen werden, welches geschehen muß, wenn der Gegner seine Figuren frey spielen will.

7) Weiß steht besser.

8) Weiß stehet mit einem Bauer Gewinn und durch die Zerstörung des Rochats des feindlichen Königs gewiß besser. — Weiß hätte in diesem Falle anstatt das feindliche Pferd zu nehmen, auch nach der Regel den Königin-Pion 2 Schritte ziehen können; nimmt Schwarz den Königin-Pion, so gibt die Königin Schach, und gewinnt den Laufer. — Zöge er aber den Laufer auf B 6., so nimmt Weiß den Pion auf E 5. und nimmt

Schwarz wieder, so gibt die Königin wieder Schach und gewinnt den Pion.

9) Siehe Anmerkung 6.

10) Weiß mit einem Pion Gewinn, und Verhinderung des Rochats des Feindes, stehet gewiß besser.

a) Schwarz würde besser E 5. D 4. ziehen.

11) Weiß stehet mit Gewinn einer Figur gewiß besser.

12) Dieser Zug des Schwarzen ist einer der besten zur Vertheidigung der ersten Partie. Weiß wird durch diesen Zug das ganze Spiel hindurch (wenn Schwarz keinen Hauptfehler begeht) verhindert, die Pions in die Mitte bringen zu können; er muß also suchen, bald zu rochen, und den Pion des Königs-Laufers auszuwechseln, damit der gerochte Thurm frey wird. Um aber den Thurm frey zu machen, muß er sein Pferd auf F 3., da es meisten Theils nicht vorwärts kann, von dort auf H 2. setzen. Alsdann stellt er den Königin-Laufer auf E 3. dem feindlichen Königs-Laufer entgegen; wechselt der Gegner, so ist der Endzweck, den Thurm frey zu machen, schon erreicht, obwohl dadurch ein doppelter Pion entsteht, welche aber in der Mitte, wenn sie nur mit andern Pions verbunden sind, nichts schaden, oft sogar nützlich sind. Sollte der Gegner aber den entgegengesetzten Laufer nicht wechseln, so nimmt man selbst, rückt dann den Laufer-Pion vor, und läßt ihn durch den feindlichen Königs-Pion nehmen, oder nimmt jenen selbst; so bekömmt Weiß wieder ein schönes Spiel. — Trachtet aber Schwarz durch Wegbringung des Pions des Königs-Laufers ebenfalls seinen Thurm frey zu bringen, (welches Weiß

nicht hindern kann), und beobachtet die nähmliche Regel des Weißen, so ist die Partie gewiß Remise, und also die wahre Vertheidigung der ersten Partie.

13) Weiß muß gegen die Regel das Pferd F 3. spielen, denn würde er es im gegenwärtigen Falle auf E 2. setzen, so verlöre er wenigstens einen Pion z. B.

Weiß			Schwarz	
G 1.	E 2.	—	C 5.	F 2.° †
E 1.	F 2.°	—	E 7.	C 5. †
D 2.	D 4.	—	C 5.	C 4.°

(Weiß verliert zwar durch diesen Zug einen Pion, bringt aber dafür einige Figuren ins Spiel, und kann in die Stellung des Gambits kommen.)

14) Diese Bauern werden beyderseits gezogen, um die Laufer zu verhindern, die Springer in ihrem Gange aufzuhalten.

15) Dieser Zug geschieht, um entweder dadurch die Bauern in die Mitte zu bringen, oder um seinen Königslaufer umzutauschen.

16) Dieß Spiel stehet gewiß ganz gleich, beyde müssen jetzt ihr Königs-Pferd wegbringen, und ihren Laufer-Pion auswechseln; welcher dieß unterläßt, hat einen Nachtheil.

17) Durch diesen Zug ist Weiß genöthigt, seinen Springer gegen die Regel vor den Laufer-Pion zu spielen, allein er muß trachten, ihn bald wieder wegzubringen.

18) Dadurch verhindert Schwarz, daß Weiß seinen Königin-Pion nicht 2 Schritt ziehen kann.

19) Diese Bauern werden gezogen, damit die Laufer

die Springer nicht sperren, oder gar noch die Rochseite zerreißen können.

20) Wenn Weiß (da er dem Wechsel nicht ausweichen kann) im gegenwärtigen Falle statt selbst zu nehmen, wie es am öftesten bey angetragenem Wechsel nothwendig ist, den Laufer mit dem Pferd vertheidiget, so gewinnt er einen Zug, da hierdurch eine Figur mehr ins Spiel kommt.

21) Da Schwarz nicht wechseln wollte, so muß Weiß selbst nehmen, indem der Laufer für ihn ohnedieß von keiner solchen Wichtigkeit mehr ist, weil der Gegner seinen Laufer dem weißen schon entgegen gesetzt hat, und durch das Wechseln dem Springer Platz gemacht wird, um leichter in das feindliche Spiel eindringen zu können.

22) Die Spiele stehen gleich, nur muß Weiß noch trachten, den Bauer des Königslaufers auszutauschen.

23) Weiß stehet gewiß besser; er hat die Mittelbauern, mehr Figuren thätig, und kann rochen.

24) Siehe Nr. 23.

25) Weiß hätte zwar seine Königin auf F 3. setzen können, um mit einem Angriff auf F 7. zu drohen: allein es ist hier besser, denn ohne Noth muß man niemahls einen Stein vor den Laufer-Pion stellen, damit er im Vorrücken zur Austauschung nicht gehindert werde.

26) Hätte Schwarz anstatt seine Königin zurück zu ziehen mit seinem Laufer Schach gegeben, so müßte Weiß mit der Königin nehmen, und gewönne dadurch eine Figur.

27) Die Weißen haben nun gewiß mehr Züge gegen die Schwarzen, als diese gegen jene, und stehen also etwas vortheilhafter.

28) Schwarz hätte besser die Königin auf F 6. gespielt.

29) Wenn Schwarz mit der Königin den Pion gleich nähme, so verlöre er den Laufer, denn Weiß gibt zuerst mit dem Thurme Schach der Königin, und nimmt dann erst den Laufer. — Auch Weiß hätte hier den Vortheil aus der Hand gelassen, wenn er anstatt den Laufer anzugreifen, gerocht hätte, denn er würde die Pions nicht mehr in die Mitte gebracht haben.

30) Schwarz konnte seinen Pion auf F 7. mit dem Springer nicht vertheidigen, denn der weiße Laufer nimmt ihn doch; nimmt alsdann das Pferd den Laufer, so nimmt der Thurm wieder, und greift wieder mehrere Pions an; denn der König darf nicht nehmen, sonst ist Schach König und Königin.

31) Hätte Schwarz anstatt das Pferd vorzusetzen, mit seinem König den weißen Thurm bedrohet, so kann Weiß entweder das Pferd mit dem Thurme nehmen, und gewinnt dann doch auch noch mit seiner Königin einen Pion und Thurm, oder er hätte auch mit seinem Springer auf G 5. Schach der Königin geben können, welche dadurch verloren ginge. Denn geht Schwarz mit der Königin weg, so gibt der weiße Thurm auf F 7. matt.

32) Nun stehet Weiß gewiß besser; er hat einen stärkern Angriff, sein König steht sicher, und Schwarz stehet in Gefahr eine Figur zu verlieren.

II. Anmerkungen zum zweyten Musterspiele. Tafel. 3.

Das zweyte Musterspiel ist jenes, wenn beyde Spieler beym ersten Zuge den Königs-Pion 2 Schritt ziehen, auf den zweyten Zug aber nur der Erstziehende seinen Königs-Laufer auf die Linie des Königin-Laufers

setzt, der Gegner aber einen andern Stein, was immer für einen, nur nicht den Königslaufer spielt.

1) Schwarz hätte auf diesen Zug die Auswahl unter mehreren gehabt; man sehe darüber die Veränderungen X. XII. XIV., gegenwärtiger aber wird von den mehrsten Spielern gemacht. Sollte aber Schwarz auf diesen Zug F 7. F 5. wie bey Veränderung XV. ziehen, so entsteht dadurch das Gambit in der Rückhand, über welches, der ausserordentlichen Mannigfaltigkeit der daraus entstehenden Partien wegen, eine besondere Tabelle ausgearbeitet worden ist.

2) Die Weißen hätten noch 3 andere Züge gehabt, als: D 2. D 4. — D 2. D 3. — D 1 E 2. Gegenwärtigen Zug aber halte ich für sehr gut; meistens entsteht dadurch eine sehr interessante Partie, und Schwarz, wenn er nur einen kleinen Fehler macht, kann sich in dieser Partie wegen diesem Zuge nicht mehr erhohlen. Schwarz hat überhaupt jetzt nur unter zwey Zügen zu wählen; er muß entweder Königs-Bauer für Königs-Bauer wechseln (welches auch sein bester Zug ist) oder seinen Königs-Bauer vertheidigen (dieß werden unter 100 Spielern gewiß 90 thun, indem niemand seinen Königs-Pion gerne verliert.) Würde er keins von beyden thun, so nähme Weiß den schwarzen Bauer mit dem Pferde, greift dadurch den schwarzen Pion F 7. schon zweymahl an, und droht nunmehr der Königin und dem Thurme. Vertheidiget Schwarz aber seinen Königs-Pion, welches auf 4 Arten geschehen kann, so verliert er auch gewiß die Partie. Er kann

also nichts anders thun, als Königs-Pion um Königs-Pion nehmen.

3) Dieß ist für Schwarz ein nothwendiger Zug, da er den Bauer nicht anders vertheidigen kann: denn wollte er mit der Königin E 7. spielen, so vertheidiget sie doch nichts gegen 2 Figuren.

4) Weiß kann ohne alle Gefahr dieß Pferd opfern, um des Gegners Spiel zu zerreißen, und den König ins Feld zu locken. Dieß ist hier unter allen Aufopferungen eines Steins die sicherste, nur muß Weiß jetzt trachten, den feindlichen König heraus, und die übrigen Figuren eingeschlossen zu behalten, auch muß er, da er eine Figur weniger hat, dem Wechseln der Officiere (aber nicht der Bauern) ausweichen, bis er die Figur wieder eingebracht hat.

5) Der schwarze König muß heraus, sonst würde eine Figur verloren gehen.

6) Hätte Schwarz, anstatt mit der Königin auf D 6. den Königs-Pion zu vertheidigen, den König wo immerhin gezogen, so müßte Weiß das feindliche Pferd mit seinem Pferde, und hierauf den Pion mit dem Laufer nehmen; hierdurch gewinnt er für seine aufgeopferte Figur 3 bis 4 Pions, und einen starken Angriff.

7) Da Schwarz seinen Königs-Pion nicht mehr vertheidigen kann, so will er sein Pferd noch einmahl beschützen.

8) Nach der gewöhnlichen Regel hätte Weiß mit dem Pion nehmen sollen, um 4 Pions gegen 2 auf der Königs-Seite zu bekommen; allein hier nahm er sehr gut mit dem Laufer, weil Schwarz seine Königin ziehen muß, und Weiß dann einen

Abzug-Schach hat. Dieß sind überhaupt die gefährlichsten Züge, und es ist daher öfters besser, ein Abzug- oder verdecktes Schach vorzubereiten, als ein wirkliches Schach zu geben, weil der abziehende Stein meisten Theils etwas rauben kann, wie es hier der Fall ist.

9) Weiß spielt gut, daß er das Pferd nimmt, und nicht den Pion und Thurm, was er auch thun könnte, obwohl der Thurm einzeln betrachtet, besser ist als ein Pferd; allein der Thurm steht, den weißen Figuren unschädlich, noch eingeschlossen, das Pferd aber ist schon thätig, und durch seinen Verlust verliert auch das andere Pferd eine Unterstützung. Die Lage des Spiels bestimmt also den Werth der Steine.

10) Da Weiß seine geopferte Figur schon eingebracht, und er überdieß schon 2 Pions mehr hat, so wechselt er nun mit Recht selbst.

11) Wollte Weiß mit der Königin Schach geben, und die Königin wechseln, so würde er in diesem gegenwärtigen Falle, da er schon 3 Pions mehr hat, doch gewinnen, nur müßte er erst seine Thürme thätig machen, indem die 2 Laufer allein nichts ausrichten könnten. Allein wenn man einen solchen Angriff hat, wo der feindliche König von seinen Figuren verlassen, allein im Felde ist, und wo die eigene Königin eine Figur zur Unterstützung hat, so wechselt man die Königin nicht gerne, denn es gehört in einem solchen Falle nur eine mittelmäßige Aufmerksamkeit dazu, um den König matt zu machen.

12) Wäre der schwarze König E 7. gegangen, so hätte

Weiß durch den Abzug = Schach den Pion auf G 7. und den Thurm bekommen, und hätte also 4 Pions und einen Thurm mehr.

13) Schwarz durfte mit der Königin den Pion nicht nehmen, sonst würde er sie durch den Laufer auf F 3. verloren haben.

14) Weiß, da er eine Figur weniger hat, kann nicht mit dem Laufer nehmen. Auch ist es eine allgemeine Regel, daß man in einem Figurenspiele, das heißt, in einer Partie, in welcher der Angriff hauptsächlich mit Figuren gemacht wird, die Bauern zu wechseln trachten muß, um den zurückstehenden Figuren Freyheit zu verschaffen, so wie man im entgegen gesetzten Falle, wenn der Angriff durch Bauern geschieht, die Figuren wechseln muß, damit die Bauern in ihrem Fortgange nicht gehindert werden.

15) Da die schwarzen Figuren alle hinlänglich vertheidiget sind und Weiß dem Wechsel noch ausweichen muß, so sucht er lieber noch seine Thürme thätig zu machen, indem Schwarz ohne dieß nichts unternehmen kann. Weiß rocht sehr gut auf die Königin = Seite, weil hierdurch der Thurm gleich zum Angriff kommt, was nicht geschehen wäre, wenn er anders gerocht haben würde.

16) Weiß hätte auch seinen zweyten Thurm thätig machen können, allein da er wegen dem feindlichen Laufer doch nicht gleich matt geben kann, so nimmt er lieber noch diesen Thurm.

17) Hätte Schwarz F 6. gezogen, so hätte das weiße Pferd auf E 4. Schach König und Königin gegeben.

18) Weiß darf nicht tauschen, bevor er nicht eine Fi=

gur oder 3 Pions für seine verlorne Figur zurück erhält. Er konnte daher den Laufer nicht herausziehen wie im Hauptspiele auf dem zwölften, und in der Veränderung I. auf den eilften Zug.

19) Schwarz ziehet den König, damit der weiße Pion nicht Schach König und Pferd geben kann.

20) Weiß hätte nicht gut gethan, den schwarzen Pion auf E 5. zu nehmen; denn Schwarz hätte das Pferd gewechselt, ihm dadurch einen doppelten Bauer gemacht, und Weiß erhielte nur 2 Bauern für eine Figur, anstatt daß er jetzt 3 bekommt.

21) Hätte Weiß mit dem Königin = Pion genommen, so würde er zwar 4 verbundene Pion gegen 2 erhalten haben, allein so bekommt er gar 5 verbundene gegen 2, und der König des Feindes ist auf dieser Seite. — Schwarz im Vortheil einer Figur mehr, wird die Königin wechseln, das schadet dem Weißen aber ichts, denn wenn man 3 Freybauern für eine Figur hat, so darf man dem Wechsel nicht mehr ausweichen, nur muß man sehr Acht haben, daß diese Pions nicht getrennt werden, und daß keiner von ihnen verloren geht, denn die Stärke der Partie beruht auf diesen Pions.

22) Wenn die Königin schon getauscht worden ist, so wird das Rochat minder nothwendig, und der König kann in solchen Fällen selbst zu seinen Pions.

23) Weiß stehet gewiß besser.

24) Hätte Schwarz, anstatt den Laufer vorzusetzen, den Pion C 7. C 6. gezogen, so nimmt Weiß mit dem Pion wieder, und behält dadurch einen Pion mehr.

25) Weiß würde nicht gut spielen, den Laufer zu wech-

seln, besser ist gegenwärtiger Zug, durch welchen er im Vortheil eines Pions bleibt.

26) Weiß steht besser, da er einen Pion wenigstens gewinnen muß.

27) Würde Schwarz den Pion D 6. auf D 5 gespielt haben, so würde Weiß mit dem Königs-Pion nehmen, und nähme Schwarz mit dem Pferd wieder, so opfert Weiß sein Pferd auf F 7. auf. Siehe den sechsten Zug des Hauptspieles und die vierte Anmerkung.

28) Hätte Schwarz anstatt den Königs-Pion zu nehmen, die Königin E 7. gespielt, so müßte der weiße Laufer auf C 8. gehen; vertheidiget Schwarz nun seinen Springer-Bauer, so beschützt auch Weiß seinen Königs-Pion, und behält also immer einen mehr.

29) Hätte Schwarz seine Königin auf H 4. gezogen, so spielt Weiß G 2. G 3., und gewinnt eine Figur.

30) Durch diesen Zug muß Weiß allezeit etwas gewinnen, er droht matt, und greift den Springer-Pion zweyfach an. Will Schwarz mit der Königin den Pion vertheidigen, und zugleich dem Könige Platz machen, so verliert er noch mehr.

31) Weiß könnte nunmehr den Thurm nehmen; wenn er aber mit dem Laufer Schach gibt auf F 7., so muß der König D 7., der Laufer gibt alsdann Schach König und Königin, und ein Thurm geht auch noch verloren.

32) Schwarz zieht sehr schlecht, denn vor alle andere Pions, nur nicht vor die Pions des Königs

und der Königin (wenn diese noch nicht gezogen worden sind), darf man einen Stein setzen. Setzet man aber vor diese 2 einen Stein, so bleibt das ganze Spiel gesperrt.

33) Schwarz, da er einmahl fehlerhaft gespielt hat, und ihm der Matt droht, kann nichts bessers thun, als rochen.

34) Beyde Spiele stehen gewiß ganz gleich, und wenn kein Fehler von einer Seite gemacht wird, muß es remis werden. Keiner kann mit Vortheil angreifen, und der, welcher in einem solchen Falle den ersten Angriff forcirt, verliert gewiß die Partie.

35) Weiß macht eine Aufopferung, die mit 100 Spielern gerathen wird, aber bey einer guten Vertheidigung Verlust nach sich ziehet.

36) Schwarz ziehet den König ganz recht auf dieses Feld. Er kann bey diesem Zuge leicht fehlen; würde er den Pion vorsetzen, so nimmt die weiße Königin den Pion auf D 5., gibt Schach König und Königin, gewinnt das Pferd zurück, und hat 2 Pion mehr. Hätte er den König auf ein schwarzes Feld gezogen, so nähme Weiß mit seinem Laufer den Pion, und das Pferd ist verloren, weil die Königin auf E 5. matt droht.

37) Weiß scheint unstreitig besser zu stehen, obwohl es eine Figur weniger hat. Er hat 2 Pions für eine Figur, und die Königin sperrt 4 feindliche Figuren, auch droht er den dritten Pion zu nehmen. Schwarz hat wirklich um sich zu retten nur einen Zug, den freylich ein wenig geübter Spieler nicht leicht erräth. Er muß trachten, da er

eine Figur nur gegen 2 Pion, (die noch keine Figur Anfangs des Spiels ersetzen) vor hat, die Königin zu wechseln, und zugleich seine Figuren frey zu machen.

38) Durch diesen Zug stellt Schwarz die Königin zum Tausch hin, und droht zugleich auf deu Abzug-Schach matt zu geben. Wechselt Weiß, so hat Schwarz alle seine Figuren dadurch frey, eine mehr, und muß also gewinnen.

39) Weiß will noch nicht wechseln, dadurch aber rettet er sein Spiel doch nicht.

40) Weiß durfte den Thurm, wegen dem ihm alsdann drohenden Matt, nicht nehmen.

41) Schwarz macht einen fehlerhaften Zug, allein der Fehler zeigt sich erst im eilften oder zwölften Zuge. Selten kann ein Spieler diese Partie gehörig vertheidigen, denn Weiß, wenn er nicht achtsam spielt, verliert eine Figur.

42) Hätte Schwarz durch E 4. G 3. Schach König und Königin gegeben, so nimmt das Pferd des Weißen die schwarze Königin zuerst und dann den Laufer.

43) Da Weiß für seine verlorne Figur das Pferd wieder bekommt, indem es ihm nicht entwischen kann, so raubt er unterdessen einige Pions.

44) Diesen Zug macht Weiß sehr gut, und er wird ihm auch die Partie gewinnen; denn nimmt die Königin den Springer-Pion auf B 2., so entfernt sie sich gegen alle Regel von ihrem Spiele, da sie doch nothwendig zur Vertheidigung wäre.

45) Schwarz war nothgedrungen so zu spielen, um nicht im zweyten Zug matt zu seyn.

46) Wäre der schwarze König auf D 6. gegangen, so gibt Weiß mit dem schwarzen Laufer auf F 4. Schach, und die Fortsetzung wäre wie jetzt, denn der König des Schwarzen müßte auch auf C 6.

47) Da Schwarz alle seine Figuren eingeschlossen und unthätig hat, so setzt sich Weiß nur auf einen Schach.

48) Durch diesen Zug will Schwarz dem Feinde seinen Königslaufer mit Gewalt abwechseln, oder wenn er ihn zurück ziehet, ihm einen Zug verlieren machen.

49) Schwarz darf den Bauer nicht vorsetzen, sonst nimmt die Königin den Königsbauer, und greift Thurm und Pferd an. — Sollte er dennoch so spielen, so sehe man hier die Folge:

Weiß.		Schwarz.
D 1. H 5.†	—	G 7. G 6.
H 5. E 5.°	—	D 8. E 7.
E 5. H 8.	—	E 7. E 4.°†
G 1. E 2.	—	E 4. G 2.°
H 8. H 7.°†	—	F 8. G 7.
H 1. G 1.		

Nun steht Weiß gewiß besser.

50) Hätte Schwarz den weißen Bauer mit dem seinigen genommen, so würde Weiß nicht das Pferd nehmen (obwohl es auch gut wäre), sondern den Pion mit Pion.

51) Und so bekommt Weiß nicht allein seine Figur mit Gewinn einiger Pions zurück, sondern behält noch immer den Angriff, gegen welchen sich der Gegner ohne noch größern Verlust nicht wird retten können.

52) Ist ganz die Lage des ersten Musterspieles B. Veränderung I.

53) Würde Schwarz anstatt des Springers, seinen Laufer gespielt haben, so haben wir schon den Fall in der ersten Partie gehabt. — Überhaupt wenn die Königin von den Schwarzen auf den zweyten Zug herausgezogen wird, wo es immer hin seyn mag, so entstehen meistens Fälle, die wir in der ersten Musterpartie genugsam durchgegangen sind.

54) Hätte Schwarz den Königspion genommen, so würde er eine schlechtere Stellung haben. Siehe Veränderung XIII.

55) Wenn Weiß anstatt Schach zu geben den Laufer zurück auf B 3. gezogen hätte, so würde er den Vortheil des ersten Zugs und der Stellung verloren haben, denn Schwarz bemächtigt sich sogleich der Mitte durch Vorziehung seines Königsbauers.

56) Hätte Schwarz den Springer mit Springer genommen, so nimmt die weiße Königin wieder; gäbe er dann Schach mit der Königin, so muß Weiß die Königin und nicht den Laufer vorsetzen. Hätte aber Schwarz sein Pferd mit dem Pion vertheidiget, so müßte Weiß den Springer mit Springer nehmen, und dann mit der Königin auf H 5. Schach geben, wodurch er wieder einen Pion gewinnt.

57) Weiß hat einen Pion mehr, und eine gute Stellung, Schwarz hat ein gebrochenes Spiel, und wenn er nicht sehr behutsam ist, verliert er auch noch seinen Laufer.

58) Hier spielt Schwarz das Gambit in der Rückhand,

indem er den Bauer seines Königslaufers umsonst anbiethet. Diese Partie gehört daher, meiner Eintheilung zu Folge, zum vierten Musterspiele; und da durch diesen Zug viele mannigfaltige und unterhaltende Partien entstehen, so habe ich dem Gambit in der Rückhand eine eigene Tabelle gewidmet. Man sehe das vierte Musterspiel D. Tafel 8.

III. Anmerkungen zum dritten Musterspiele Tafel 4.

Das dritte Musterspiel entsteht, wenn beyde Spieler zwar auf ihren ersten Zug den Königspion 2 Schritt ziehen, dann aber der Erstziehende beym zweyten Zuge das Königspferd auf das Lauferfeld, und nicht wie in den vorgehenden Musterspielen den Königslaufer spielt, — Lolli und seine Anhänger halten diesen Pferdzug für sehr gut. — Philidor hingegen erklärt ihn für fehlerhaft, und ganz gegen die Regel gespielt, weil dieses vorgerückte Pferd den Lauferpion im Gange hindert. — Meiner Meinung nach schadet er gar nichts; denn die Erfahrung und lange Übung im Schachspiele lehrten mich, daß man durch diesen Sprung bey mindester Unachtsamkeit des Gegners viel gewinnen, und bey größter Achtsamkeit desselben nichts verlieren kann.

1) Diesen Zug des Schwarzen hält Philidor für sehr gut, und spielt darauf Gambit in der Rückhand. Schwarz hätte aber auch noch verschiedene andere Züge gehabt. Siehe Veränderung XIII., XV. und XVI.

2) Weiß hätte statt dieses Pions auch den Laufer F 1. C 4. mit Vortheil spielen können. Siehe Veränderung V.

3) Weiß spielt diesen Bauer so weit, um darnach Königin und Thurm mit dem Pferde attakiren zu können.

4) Weiß hätte auch statt diesen guten Zug mit dem Pferde den Thurmpion auf H 7. nehmen können, würde aber nur gegen einen nicht hinlänglich geübten Spieler die Partie gewinnen. Siehe Veränderung I.

5) Schwarz hatte jetzt keinen bessern Zug, um seinen Königspion zu decken, da ihm der Pion auf F 7. ohnedieß gewiß ist.

6) Anstatt dieses Schach zu geben, welches den Verlust der Partie nach sich ziehen wird, hätte Weiß besser gethan, den weißen Laufer C 4. zu spielen, um hernach damit die schwarze Königin zu nehmen, wenn der Gegner wechseln sollte. Er würde gewiß ein gleich starkes Spiel gehabt haben, obwohl er beym zweyten Zuge den Pferdsprung gemacht hat.

7) Auf D 1. durfte Weiß seinen König nicht spielen, denn Schwarz gäbe Schach mit dem Laufer auf G 4.; setzte er den Laufer vor, so gäbe die Königin D 3. Schach; hierdurch verlöre Weiß den Laufer, und könnte das Matt nicht mehr hindern — setzte er den Bauer vor, so nähme Schwarz den Bauer mit seinem Bauer, darauf hat er Abzug-Schach und matt.

8) Schwarz nimmt den Thurm nicht, weil er dessen gewiß ist, und so durch seinen Pferdsprung einen starken Zug gewinnt, indem die Königin, und sogar der König selbst in Gefahr kommt, wenn Weiß keinen Platz für den König macht.

9) Und so hat Schwarz gewiß ein schönes Spiel, weil Weiß in dieser Partie bey dem vierzehnten Zuge sehr gefehlt hat.

10) Schwarz hätte besser gethan, statt dieses Pferdes den Pion auf E 6. zu nehmen.

11) Setzt Schwarz nunmehr den Pion G 7. vor, so gehet eine Figur verloren, ginge aber der König auf E 7., so gibt Weiß mit dem schwarzen Laufer Schoch König und Königin.

12) Hätte Schwarz das feindliche Pferd mit dem Könige statt mit dem Thurm genommen, so würde er meiner Meinung nach, ein schönes Spiel erhalten haben. Er verlöre zwar dadurch das Rochat, hätte aber dafür schöne Mittelbauern, und ein freyes Spiel. Siehe Veränderung III.

13) Und so hat Weiß einen Pion mehr, und eine sehr gute Lage.

14) Nun steht Schwarz gewiß sehr gut.

15) So stehen die Spiele wieder ziemlich gleich, und ist also kein Nachtheil durch den Pferdsprung beym zweyten Zug entstanden.

16) Wenn Schwarz anstatt dieses Zuges F 7. F 5., wie es im Hauptspiele geschehen war, gespielt hätte, so wäre es sehr fehlerhaft. Man sehe die Veränderung VI.

17) In dieser Stellung stehen die Spiele wieder gleich und der Pferdzug beym zweyten Zug hat nichts geschadet.

18) Weiß hätte nicht gut gethan für seinen Königslaufer des Gegners Pferd zu nehmen, weil dadurch Schwarz die schönste Gelegenheit bekäme, auf die Königin-Seite zu rochen, wo er ohnehin seine verbundenen Pions hat.

19) Weiß hätte seinen bedrohten Springer auch auf G 5. spielen können; siehe Veränderung XI. Gegenwärtigen Zug halte ich aber für besser.

20) Hätte Schwarz, anstatt den Springer zu nehmen, den Pion auf D 5. vorgezogen, so gäbe Weiß mit der Königin Schach, und gewänne gewiß die Partie. Siehe Veränderung X.

21) Schwarz darf den Bauer nicht vorsetzen, sonst würde er den Thurm verlieren, wenn Weiß auf E 5. Schach gäbe. Auch durfte er den König nicht E 7. spielen, weil Weiß ebenfalls mit der Königin auf E 5. Schach gäbe, und gleich matt machte.

22) Weiß hätte noch besser gespielt, wenn er statt dieses Pions, den auf E 5. genommen hätte. S. Veränderung VII.

23) Schwarz hat keinen bessern Zug als diesen, um dem gefährlichen Schach zu entgehen.

24) Weiß wird nunmehr die Partie gewiß auch gegen den besten Spieler gewinnen.

25) Schwarz hatte keinen bessern Zug, um das Schach auf B 5. zu verhindern.

26) Wäre der schwarze König auf D 7. gegangen, so würde Weiß mit der Königin auf E 6. gleich matt geben. Hätte Schwarz aber auf C 5 gezogen, so wäre die Folge davon:

Weiß.		Schwarz.
—	—	C 6. C 5.
C 1. E 3. †	—	C 5. C 4.°
E 5. E 4.°†	—	C 4. B 5.
B 1. C 3.†	—	B 5. A 5.
E 4. A 4. matt	—	

27) So ist das Matt in wenigen Zügen nicht mehr zu verhindern.

28) Nun mag Schwarz spielen, was er will, so verliert er doch zum wenigsten die Königin.

29) Hätte Schwarz, anstatt vorzusetzen, den König auf D 7. gespielt, so müßte Weiß mit dem Pferde den Laufer nehmen und Schach geben, wodurch er einen Pion gewinnt.

30) Und so hat Weiß einen Bauer zum Gewinn, und steht sehr gut.

31) Weiß hätte auch den Bauer auf E 5. nehmen können. Siehe Veränderung XII.

32) Weiß hat nunmehr den Angriff verloren, und Schwarz hat eine vortheilhaftere Stellung.

33) Will nun Weiß seinen Thurm nicht verlieren, so muß der König ziehen; hierdurch gewinnt Schwarz Zeit, seine Figuren thätig zu machen. Da nun der weiße eingeschlossene Springer ohnehin verloren ist, Schwarz also eine Figur mehr hat, so wird er zwischen gleichen Spielern sicher die Partie gewinnen.

34) Anstatt dieses Pferdzuges hätte Schwarz seine Königin auf E 7. spielen sollen, dadurch entstünde ganz die Partie, welche wir schon in dem ersten Musterspiele zu spielen gewiesen haben. Siehe: Erstes Musterspiel B. Tafel 2. Veränderung IX. Weiß könnte niemahls mehr die Bauern in die Mitte bringen, und müßte also trachten, bald zu rochen, und dann seinen Königslaufer aus dem Spiele zu bringen, um dem Thurne freyes Spiel zu machen. Aber auch Schwarz müßte so spielen, und so würde es immer Partie remiß werden.

35) Weiß spielt, nach der schon im ersten Musterspiele angegebenen Regel sehr gut, indem er diesen Pion vorrückt, bevor er den auf D 4. nimmt. Sollte man jedoch den Pion jetzt nehmen wollen, so sehe man in der Veränderung XIV. die Folge davon. Ganz dasselbe Spiel entstehet auch aus der im ersten Musterspiele Tafel 2. Veränder. I. aufgeführten Partie, wenn Weiß auf den vierten Zug G 1. F 3. spielt, welches auch die mehresten Spieler in dieser Lage thun werden.

36) So hat Weiß ebenfalls keinen Nachtheil von seinem Pferdezuge.

37) Besser hätte Schwarz gethan, das Pferd mit dem Laufer zu nehmen, und darauf zu rochen.

38) Schwarz hätte sich mit dem Gewinn eines Bauers begnügen, und seinen Laufer zurückziehen sollen. Dieser Zug aber, durch welchen er noch einen Bauer oder gar einen Thurm zu gewinnen hofft, zieht ihm nothwendig den Verlust der Partie zu.

39) Dieß ist ein Nothzug für Schwarz um seine Königin zu retten, denn hätte er auch der weißen Königin Schach gegeben, indem er mit dem Pferde den Bauer auf D 4. nähme, so gibt Weiß auf A 3. Schach, und gewinnt die Königin.

40) Selbst durch Aufopferung der Königin kann Schwarz jetzt das Matt nicht mehr hindern.

41) Schwarz hätte, anstatt diesen Bauer mit dem Pferde zu nehmen, seine Königin auf E 7. spielen, und dann das feindliche Pferd mit dem Pion wegtreiben sollen, dadurch hätte er einen Pion wieder zurück erhalten.

42) Weiß steht mit Gewinn eines Pions unstreitig besser.

43) Nach der schon gegebenen allgemeinen Regel ist es nie gut, im Anfange mit der Königin ohne Unterstützung einer anderen Figur allein zu agiren. Der Gegner sucht die Königin überall anzugreifen, und bringt dadurch alle Figuren nach und nach frey.

44) Hätte Schwarz die Königin nicht zurückgezogen, sondern irgend einen andern Zug gemacht, so spielt Weiß F 1. D 3. und die Königin ist verloren.

45) Wollte Schwarz mit der Königin auf C 6. das Schach des Pferdes hindern, so greift Weiß mit dem Laufer auf B 5. die Königin an. Schwarz darf den Laufer nicht nehmen, denn das weiße Pferd gäbe alsdann auf C 7. Schach König und Königin.

46) So verliert nun Schwarz eine Figur, und durch seine eingesperrte Lage auch leicht die Partie. (Schwarz kann hier versuchen sich durch B 8. C 6. zu vertheidigen).

IV. Anmerkungen zum vierten Musterspiele oder dem sogenannten Gambit. A. B. C. D. Tafel 5. 6. 7. 8.

Mit dem Worte Gambit *), bezeichnet man diejenige Partie, in welcher man auf den zweyten Zug, nachdem auf den ersten der Bauer des Königs oder der Königin von beyden Seiten zwey Schritte gezogen worden war, den Bauer des Laufers des Königs oder

*) Über den Ursprung des Wortes Gambit sind schon mehrere unzureichende Erklärungen gewagt worden, welche man in vielen anderen vom Schachspiele handelnden Büchern nachlesen kann. Da keine ganz befriedigend ist, so übergehe ich sie hier mit Stillschweigen.

(rücksichtlich des ersten Zuges) der Königin auch zwey Schritte zieht, und ihn also dem Gegner ohne Ersatz anbiethet. Dieser Erklärung zufolge, kann man also Gambit vom König, Gambit von der Königin oder der Dame und Gambit in der Rückhand oder im Nachzuge spielen.

Die Gambitspiele, hauptsächlich die vom Könige, sind überhaupt die interessantesten, unterhaltendsten und witzigsten Spiele. Mehrentheils sind sie schneller entschieden, als die gewöhnlichen Partien. Durch das Wegziehen zweyer neben einander stehenden Bauern verschafft der Gambitspieler, (das ist derjenige, welcher auf seinen zweyten Zug den Bauer umsonst anbiethet), mehreren seiner Figuren freyen Ausgang, welche gleich auf den feindlichen König eindringen; aus dieser Ursache kann er auch sehr bald rochiren, wodurch der Thurm auf diejenige Linie zu stehen kommt, auf welcher ihm kein Bauer mehr beym Angriffe im Wege ist, und daher schon im Anfange der Partie kräftig wirken kann. Der Gegenspieler befindet sich gerade im entgegengesetzten Falle. Bey jedem Zuge muß er nur darauf bedacht seyn, einen vom Feinde angegriffenen Stein zu vertheidigen. Er kann daher sein Spiel nur mit vieler Vorsicht und langsam entwickeln, versperrt nicht selten, wenn er nicht sehr geübt ist, einer Figur mit der andern den Weg, und wird oft noch im Besitze seiner mehrsten Figuren schnell matt. Weiß er aber dem raschen Angriff seines Gegners geschickt zu begegnen, um sich dadurch Zeit zu verschaffen, seine Figuren ebenfalls gehörig thätig zu machen, so entwindet er dem Gegner den Angriff, und wird ihm schnell Meister werden, indem der Gambitspieler häufig mehrere Steine aufopfern, und seinen ei-

genen König alles Schutzes berauben mußte, um einen desto stärkern Angriff zu erhalten.

Große und berühmte Schachkünstler, z. B. Philidor, glauben fest, daß der Gambitspieler, wegen der vortheilhaften Stellung seiner Steine, die alle in Thätigkeit sind, und wegen der Eingeschlossenheit der Figuren des Gegners gewinnen müsse. Ich stimme dieser Meinung nicht unbedingt bey, aber eben so wenig derjenigen des berühmten Lolli, welcher den Gambitspieler durchaus verlieren läßt. Es ist wahr, daß unter hundert Schachspielern kaum einer zu finden ist, der die gehörige Vertheidigung versteht. Daher geschieht es auch sehr häufig, daß einer, der Gambit nur mittelmäßig zu spielen weiß (denn es ist auch eine Kunst, es fein zu spielen), über einen stärkern Spieler als er ist, im Gambit Sieger wird, wenn er ihm auch in ordinären Partien nie etwas abgewinnen kann. Allein ich bin überzeugt, daß doch eine Vertheidigung möglich ist, und diese werde ich auf der Tafel 5. und 6. zeigen. Dieß hier Gesagte bezieht sich indessen nur auf die gewöhnliche längst bekannte Art, das Gambit zu spielen. Hingegen gestehe ich, daß mir selbst bis jetzt noch keine hinreichende auf jeden Zug des Gegners berechnete Vertheidigung des Gambitspieles nach neuer Art, welche auf der Tafel 7. gezeigt wird, bekannt ist. Langwieriges Studium und unzählige Versuche von mir und andern guten Schachspielern angestellt, brachten noch kein anderes Resultat, als daß diese Partie mit aller Feinheit gespielt, höchst selten bis zum Remis zu bringen, und nie gegen den Gambitspieler zu gewinnen sey. Dessen ungeachtet bin ich der festen Meinung,

daß eine vollkommene Vertheidigung möglich ist, und auch gefunden werden wird.

Als allgemeine Grundsätze bey dem Gambitspiele stelle ich hier folgende theoretische Regeln auf.

Für den Gambitspieler.

1) Die Erfahrung zeigt, daß für den, welcher Gambit gibt, der Bauer und Laufer des Königs, noch mehr aber die Königin, die wichtigsten Steine sind. Diese muß er sorgfältig zu erhalten suchen, besonders aber die Königin. Doch gibt es Ausnahmen, wie es die Musterspiele zeigen werden.
2) Muß er beim Angriffe keinen Zug versäumen und dadurch dem feindlichen Könige Zeit lassen, sich zu verbergen; daher geht sein Augenmerk vorzüglich darauf, auf alle mögliche Art das Rochat zu hindern, und sollte es auch manchmahl eine Figur kosten.
3) Das eigene Rochat muß man bald besorgen.
4) Suche man die feindlichen Bauern auf der Königsseite bald zu trennen, wenn auch der eigene König dadurch entblößt wird, weil sonst der Angriff bald zu Ende ist, indem der Thurm unbrauchbar bleibt.

Der Gambitvertheidiger beobachte Folgendes:

1) Er suche sorgfältig Stein um Stein, besonders aber den Königslaufer und Königsbauer des Feindes, zu tauschen.
2) Setze er bey jeder Gelegenheit seine Königin der feindlichen entgegen.
3) Sey er bedacht, sein Rochat zu besorgen.

4) Sollte der Gambitspieler viel aufopfern, um einen desto stärkern Angriff zu erhalten, so mache er sich auch nichts daraus, wieder etwas zu verlieren, um nur ein freyeres Spiel zu bekommen, sonst läuft er Gefahr, durch die eingesperrte Lage matt zu werden.

5) Hüte man sich so viel als möglich, den König zu weit vorzurücken, um vielleicht eine Figur zu vertheidigen.

Die Gambitpartien lassen sich wieder, nach den Gegenzügen, in drey verschiedene Classen abtheilen:

a) Wenn der angebothene Gambitbauer nicht genommen wird. Tafel 6. Veränderung IX. X. XI. XII. XIV.

b) Wenn er zwar genommen, aber nicht mit dem Springerpion vertheidigt, sondern wieder Preis gegeben wird, in der Meinung, daß man schon Ersatz dafür habe. Taf. 6. Veränderung I. V.

c) Wenn er genommen, und auch mit dem Springerpion vertheidigt wird, welches geschehen muß, wenn man gegen den Gambitspieler gewinnen will. Tafel 5.

Bey den ersten zwey Fällen bleibt der Vortheil auf Seite des Gambitspielers; denn meistens lösen sich solche Gambitspiele in ordinäre Spiele auf, und der, welcher Gambit spielen wollte, hat gewöhnlich ein freyes Spiel. Besonders hat er den Vortheil, daß sein Thurm schon thätig ist, und er nebst den Mittelbauern auch zwey gegen drey auf der Königsseite hat.

Die Tafel 7. enthält das Gambit nach neuer Art, mit seinen Veränderungen, und die Tafel 8. das Gambit in der Rückhand, und das Gambit von der

Königin. Da in dieser Anweisung Weiß derjenige ist, an welchen die belehrenden Anmerkungen gerichtet sind, und er daher auch durchgehends als der gewinnende Spieler angenommen werden muß, so war es nothwendig, in der achten Tabelle in der Bezeichnung der Züge eine kleine Abänderung zu treffen. Bey dem Gambit in der Rückhand ist Schwarz der zuerstziehende, um Weiß zu belehren, wie er Gambit in der Rückhand mit Vortheil spielen müsse. Daher enthält jeder Kreis auf dieser Tabelle zwar auch einen Zug des Weißen und Schwarzen, aber der Zug des Schwarzen steht oben im Kreise, und diejenige Querlinie, unter welcher der Kreis steht, bestimmt die Zahl des Zuges.

a. Anmerkungen zum vierten Musterspiele A. Taf. 5.

1) Dieß ist für den Gambitgeber ein unbedingt nothwendiger Zug, um das Schach der feindlichen Königin auf H 4. zu verhindern, wodurch das ganze Spiel zerrissen würde.
2) Zur wahren Vertheidigung des Gambits ist es nothwendig, den angebothenen Gambitpion zu nehmen, und dann seinen nun vorgerückten Bauer im folgenden Zuge mit diesem Pferdpion zu beschützen.
3) Schwarz hatte jetzt unter 8 verschiedenen Zügen die Wahl. Siehe die Veränderungen I. II. III. VII. VIII. IX. X. Meiner Erfahrung zu Folge sind darunter D 7. D 6. und G 5. G 4. die besten. Veränderung III. und X.
4) Der Gambitspieler muß so geschwind rochen als möglich, um den Thurm dadurch thätig zu machen.
5) Sobald der Gambitspieler gerocht hat (aber nicht

früher, muß er die Kette der feindlichen Pions auf der Königsseite trennen, und wenn dadurch auch sein eigener König entblößt wird.

6) Schwarz hätte besser gethan, statt den Pion zu nehmen, G 5. G 4. zu ziehen, wodurch Weiß genöthigt würde, das Pferd für 2 Pions hinzugeben. Weiß behielte zwar auch alsdann noch den Angriff, aber Schwarz gewinnt Zeit, seine Figuren thätig zu machen, worauf es hauptsächlich bey Vertheidigung gegen Gambit ankommt.

7) Hätte Schwarz den Laufer nicht genommen, so würde er zwar nicht in wenigen Zügen matt geworden seyn, wie es nun geschehen muß, indessen bliebe sein Spiel immer sehr gefährlich, indem er, wenn er nicht sehr geschickt spielt, eine Figur oder gar die Königin verlieren kann, sein König mag nun auf F 8. E 7. oder D 7. ausweichen.

8) Nun ist Schwarz verloren. Nimmt er das Pferd, so nimmt der weiße Thurm den Laufer auf G 7. und die Königin gibt im nächsten Zuge auf F 7. matt. Gäbe aber Schwarz mit dem Pferde der Königin Schach, so nimmt Weiß mit dem Thurm das Pferd, oder gibt auf F 8. Schach; in beyden Fällen ist es durch die Königin auf F 7. matt. — Schwarz kann sich vor dem Matt noch durch einige Züge dadurch wehren, daß er seine Königin auf E 7. nehmen läßt; er verliert aber außer derselben noch zwey andere Figuren.

9) Dieß ist einer der schlechtesten Züge, welchen der Gambitvertheidiger machen kann, indem er da-

durch seinen König des vorzüglichsten Schutzes beraubt.

10) Der Gambit-Spieler soll bald rochen; dieß konnte aber jetzt nicht geschehen, weil sonst die schwarze Königin auf C 5. Schach gäbe, und den weißen Laufer nehmen würde; er will also durch diesen Zug das Schachgeben hindern, und läßt seinen Königs-Pion nehmen, weil er dadurch nichts verliert.

11) Da Weiß schon 2 Pions weniger hat, so darf er weder wechseln noch vorsetzen. Er spielt also auf diese Art recht gut, weil er dadurch seine 2 Pions zurück gewinnt, und bey Unachtsamkeit des Gegners sogar dessen Königin bekommt. — Durch den Zug des Weißen ist jetzt Schwarz genöthigt, weil ihm Schach Königin und König droht, entweder zwischen König und Königin einen Stein zu setzen, oder mit der Königin oder dem König aus dieser Linie zu gehen. — Setzt er das Pferd auf E 7., so gibt der weiße Laufer auf F 7. Schach, und dann nimmt das weiße Pferd den Pion auf G 5. —; setzt Schwarz aber den Laufer auf E 7., so nimmt das weiße Pferd den Pion auf G 5. und dann den auf F 7. —; geht die Königin auf F 5., so gibt der Thurm Schach, setzt sich dann auf E 5., und auch so werden wieder 2 Pions zurück gewonnen.

12) Dieß ist ein sehr guter Zug.

13) Da für den Gambit-Spieler der Königslaufer sehr nothwendig ist, und Schwarz den Plan hat, diesem seinen Laufer entgegen zu setzen, so muß Weiß, weil er ohne Zug zu verlieren dem Wech-

sel nicht ausweichen kann, gegenwärtigen Zug machen, um wenigstens einen Pion wieder zu bekommen, wenn die Laufer-Entgegensetzung jetzt gleich geschieht.

14) Schwarz hätte vor diesem Zuge erst H 7. H 6. spielen sollen. Siehe Veränderung VI.

15) Und so gewinnt Weiß einen Pion zurück, weil 3 bedroht sind, und hat dann ein freyeres und besseres Spiel.

16) So stehen die Spiele ziemlich gleich. Weiß hat zwar eine Figur weniger, hat aber dafür 2 Bauern in der Mitte und eine gute Stellung.

17) Durch diesen Zug muß Weiß schon etwas gewinnen, weil der schwarze Zug C 8. G 4. fehlerhaft war.

18) Wäre der schwarze König auf E 7. gegangen, so gibt die Königin auf E 6. matt.

19) Und so muß Weiß gewinnen.

20) Schwarz spielt gut, indem er den Pion auf G 5. noch einmahl vertheidiget, dann kann er seinen Laufer dem andern entgegensetzen. Dieß ist der wahre Vertheidigungszug gegen das Gambit, welcher auch Schwarz die Partie gewinnen machen muß.

21) Hätte Weiß anstatt D 2. D 4. — D 1. B 3. gespielt, so kam die schwarze Königin auf E 7. Dadurch verliert Weiß immer mehr und mehr seine Attaque, und Schwarz gewinnt die Zeit, seine Figuren ins Spiel zu bringen.

22) Jetzt steht Schwarz gewiß besser, ist keinem Angriffe mehr ausgesetzt, bringt alle Figuren frey, und hat einen Pion mehr.

23) Man sehe auf die Note 5. zurück, wo die nähmliche Spielart war, und auch die Fortsetzung bleibt.

24) Man sehe auf die Anmerkung 7 zum achten Zuge im Hauptspiele zurück, wo bis auf die Stellung des Laufers des Schwarzen dieselbe Lage war.

25) Schwarz machte den letzten Zug, um hierauf D 7. D 5. spielen, und dadurch den feindlichen Laufer abschneiden zu können. Weiß kommt diesem durch gegenwärtigen Zug zuvor, weil er nun den feindlichen Bauer im Vorbeygehen nehmen kann, und dadurch seinen Laufer frey erhält.

26) Weiß muß nun wieder trachten, die schwarzen Pions auf der Königsseite zu trennen, und seinen Thurm frey zu machen, dadurch bekommt er wieder ein besseres Spiel.

27) Dieß ist auch ein guter Vertheidigungszug gegen das Gambit. Es entstehen durch denselben sehr interessante Partien, indem dem Weißen nur 3 Züge zur Auswahl bleiben.

28) Weiß konnte nicht vortheilhaft den Pion vorsetzen; Schwarz würde den Pion nehmen, nähme dann die weiße Königin den Pion auf G 4., so zöge Schwarz im Abzugs-Schach seinen Pion auf G 2., würde hierauf die weiße Königin die schwarze nehmen, so nimmt der schwarze Pion den Thurm, und wird zur neuen Königin.

29) Da dieser schwarze Pion doppelt angegriffen ist, und nicht vertheidiget werden kann, so will Schwarz lieber vorrücken, um die Pions zu trennen.

30) Weiß scheint 2 Pions für einen zu gewinnen, wenn er diesen Pion auf F 3. nähme, er würde aber die Königin verlieren. Denn die weiße Königin käme auf F 3., der schwarze Laufer gäbe alsdann auf H 3. Schach, und der König hätte keinen an-

dern Zug als G 1., worauf er durch den Thurm matt würde. Ginge er aber auf E 2., so gäbe der Laufer auf G 4. Schach Königin und König.

31) Ist des Schwarzen bester Zug; denn ginge die Königin H 3., so läuft sie Gefahr verloren zu werden. Siehe die Veränderung XI. bey diesem Zuge.

32) Weiß zieht den König, um Schwarz, durch das ihm vom Thurm drohende Schach Königin und König, zu hindern, den Pion auf E 4. zu nehmen.

33) Weiß sucht auf dieser Seite den König zu attaquiren, er kommt aber zu spät, weil die Pions des Schwarzen, der auch auf die nähmliche Art angreifen muß, weiter vorgerückt sind.

34) Hätte Weiß den schachgebenden Pion mit dem Laufer genommen, so gäbe die feindliche Königin auf E 3. Schach, hierauf das Pferd, indem es den Laufer nimmt; Weiß müßte das Pferd nehmen, und der feindliche Thurm gäbe Schachmatt auf H 1.

35) So gehet nicht allein die Königin verloren, der König selbst kann sich nicht mehr retten.

36) Schwarz hat zwar die Königin verloren, allein ein guter Spieler wird es mit diesem Spiele sehr weit bringen; er hat schön vertheidigte und weit vorgerückte Pions, Weiß hat kein Rochat mehr 2c.

37) Diese Aufopferung ist nur gegen einen schwächern Spieler zu wagen.

38) Wäre der schwarze König anstatt auf sein Feld zurück zu gehen, auf E 6. gegangen, so gäbe die weiße Königin Schach, und nimmt dann der schwarze König das Pferd, so gibt der weiße Königinbauer Schach, und der König kommt nicht mehr zurück

39) Würde Schwarz D 7. D 6. gespielt haben, so wäre er matt durch die 2 Königin = Züge. Der Pferdzug war ein Nothzug, und von nun darf er keinen Pion mehr verlieren, denn 3 Pions wären zu viel für eine Figur.

40) Da der König nicht mehr rochen kann, so macht er dem Thurme Platz. — Schwarz muß aber jetzt keine Züge verlieren, indem er mit dem Könige hinter die Bauer rückt, um dadurch zu rochen; es ist genug, daß er es thun kann, wenn es erforderlich seyn wird.

41) So steht Schwarz gewiß besser.

42) Dieß ist der einzige wahre Zug, auf jeden andern würde er die Partie verlieren. Schwarz muß die Königin nicht wegen Vertheidigung des Pions, sondern weil er eine Figur vor hat, wegen dem Wechsel hierher setzen.

43) So steht Schwarz gewiß besser.

b) Anmerkungen zum vierten Musterspiele B. Tafel 6.

1) Sobald der Gambit-Vertheidiger den Gambit-Pion zwar nimmt, ihn aber nicht vertheidiget, so muß der Gambit-Spieler bey seinem vierten Zuge anstatt seinen Laufer auf C 4. zu setzen, den Pion der Königin spielen, um den feindlichen Pion auf F 4. mit dem schwarzen Laufer dadurch zu attaquiren. Entweder bekommt er hierdurch gleich seinen gegebenen Pion zurück, oder der Gegner muß ihn erst vertheidigen.

2) Weiß spielt sehr gut, obwohl er seinen König entblößt, aber beym Gambit muß man darauf nicht so Acht haben, um nur des Gegners Bauern zu

trennen, den eigenen Thurm thätig zu machen, und dadurch den Angriff ganz zu bekommen.

3) So hat nun Weiß die Figur zurück, und greift zugleich den Thurmbauer zweyfach an. Auch bleibt ihm des Gegners Pion auf G 3. gewiß, er hat dabey den Angriff, und eine vortheilhafte Stellung.

4) Schwarz nimmt den Laufer nicht, um dem aufgedeckten Schache zu entgehen. Auf E 7. durfte der König nicht gehen, weil der weiße Laufer Schach König und Königin gegeben hätte.

5) Schwarz beginge einen großen Fehler, wenn er dieß Pferd mit dem Pion nähme, denn der Laufer auf H 5. ginge doch verloren, und Schwarz müßte alsdann gleich mit dem König auf C 6. hinaus gehen, und könnte auf keine Weise mehr zurückkommen.

6) Weiß nimmt hier besser mit dem Thurme als mit der Königin, weil Schwarz dadurch verhindert wird, die Königin zum Wechsel hinzustellen. —

7) Wäre Schwarz mit dem Könige auf C 6. gegangen, so würde er durch das Schach des Bauers auf D 5. und hernach durch den Laufer auf E 3. ganz von seinen Figuren abgeschnitten werden, und auch nicht wieder zurück kommen können. — Ginge aber der schwarze König auf C 8., so greift Weiß mit dem Laufer auf G 5. die Königin an; setzt Schwarz den Laufer auf E 7. vor, so geht dieser verloren; zieht die Königin aber auf E 8., so gibt Weiß mit dem Thurm auf C 7. Schach, und nimmt hernach die Königin.

8) Und so muß Weiß gewinnen. Alle seine Figuren kommen zum Angriff.

9) Weiß steht deßwegen besser, weil er mehr verbundene Bauern und zwey in der Mitte hat.

10) Weiß, indem er den Thurm frey hat, steht besser.

11) Durch den vorhergehenden Zug des Schwarzen entsteht diejenige Partie, welche Philidor das Gambit des Cunnigham nennt, und Schwarz als Gambit-Vertheidiger gewinnen läßt, indem er eine Figur für 3 Pions hingibt. Weiß hat jetzt keine Zeit, seinen Königin-Pion zwey Schritt zu ziehen, sondern er muß gleich diesen Laufer herausbringen um sich Platz zum Rochiren zu machen, denn sonst würde Schwarz ihm das Rochat durch das Schach auf H 4. zerstören. — Weiß konnte auch gleich H 2. H 4. spielen, wodurch die Lage des Spiels entstände, welche auf Taf. 7. Veränderung X. vorkommt.

12) Zöge Schwarz seinen Laufer auf E 7. zurück, oder den Springer auf H 6., so würde sein Spiel ungleich schlechter. S. die Veränderungen VI. VII.

13) Hätte Schwarz seinen Laufer nicht Preis gegeben, sondern ihn weiter gezogen, so müßte Weiß mit dem Laufer den Pion auf F 7. nehmen, und würde dadurch bald gewinnen.

14) Diese Pions wurden von beyden Seiten gezogen, um zu verhindern, daß Schwarz mit dem Pferde auf E 4. und Weiß mit dem Laufer auf G 5. gehen kann.

15) Schwarz stellt die Königin zum Abtausch hin, wiewohl man eigentlich nicht wechseln darf, wenn man eine Figur weniger hat; aber Schwarz verläßt sich in dieser Lage auf die Stärke seiner 3 verbundenen Bauern. Sollte jedoch Weiß dem Wechseln

ausweichen, so gehet die schwarze Königin auf D 6. um alles zu vertheidigen. — Schwarz hat nun gewiß eine sehr vortheilhafte Stellung; demungeachtet wird das Spiel unter gleich guten Spielern nicht so entschieden verloren für Weiß seyn, als es Philidor ausführt. Die Thürme des Weißen sind schon frey und thätig; übrigens hat er einen Springer mehr, durch dessen Aufopferung gegen 2 oder 3 Bauern des Gegners gewiß auf Remis wird gespielt werden können.

16) Schwarz spielt dieses Pferd, um den Bauer auf F 7. zu beschützen. Auf jeden andern Zug nähme Weiß diesen Bauer mit dem Laufer. Nimmt Schwarz wieder, so ist der Laufer auf H 4. verloren.

17) So hat nun Weiß zwar 2 Bauern weniger, aber eine sehr vortheilhafte Stellung.

18) Nun geht die Königin verloren; denn wollte er sie wegziehen, so gibt die weiße Königin auf G 4. matt.

19) Hätte Schwarz den Springer weggezogen, so verlöre er seine Königin durch das Abzug-Schach.

20) Durch die Übermacht eines Thurmes und einer guten Stellung muß nun Weiß gewinnen.

21) Weiß bekommt wenigstens einen Pion mehr, und steht besser.

22) Schwarz ist in Folge einer schlechten Anfangszüge nicht mehr zu retten.

23) Dieß Gambit-Spiel hat sich wieder in ein ordinäres Spiel aufgelöst. Weiß steht aber besser, weil er nach meiner Regel 2 Pions gegen 3 auf der Königsseite hat, wodurch beym Rochiren der Thurm

frey wird. — Hätte Weiß aber, anstatt sein Pferd zu spielen, den feindlichen Königs-Pion genommen, so wäre es ihm übel gegangen; denn die schwarze Königin hätte Schach gegeben, und Weiß wäre verloren gewesen.

24) In dieser Stellung scheinen beyde Spieler gleich zu stehen, allein Weiß hat doch einen kleinen Vortheil, weil auf dessen linkem Flügel verbundene Bauern stehen, hingegen des Gegners Bauern auf beyden Seiten abgesondert, und von der Mitte entfernt sind.

25) Weiß steht unstreitig besser.

26) Würde Weiß seinen vordern Bauer beschützt haben, so gäbe Schwarz mit der Königin auf H 4. Schach, wodurch das Rochat zerstört würde, denn die Bauern können nicht vorgesetzt werden; die Folge davon wäre:

	Weiß.		Schwarz.
4ter Zug.	C 2. C 4.	—	D 8. H 4 †
	G 2. G 3.	—	F 4. G 3.°
	G 1. F 3.	—	G 3. G 2.
	F 3. H 4.°	—	G 2. H 1.° neue Königin

27) Weiß könnte zwar auch den Laufer vorsetzen, aber gegenwärtiger Zug legt dem Gegner eine Falle, in welche nur ein guter Spieler nicht eingehen wird, und wodurch er Königin und Spiel verlieren kann. Z. B.

Weiß.		Schwarz.
E 1. F 2.	—	C 8. G 4.
F 1. B 5. †	—	

Setzt er nun einen Stein vor, so gibt der weiße Thurm der Königin Schach, ziehet er aber den

König D 8., so gibt der Thurm auch der Königin Schach, und hierauf auf E 8. Schachmatt.

28) Nun ist das Matt nicht mehr zu hindern.

29) Hätte Schwarz, anstatt das Pferd zu nehmen, (welches übrigens, wie die Folge beweist, sein bester Zug ist) einen andern Zug gemacht, durch welchen er keinen feindlichen Stein augenblicklich angreift, so zieht Weiß mit der Königin B 3. wodurch er mit einem Angriff auf den Bauer B 7. und wenn Schwarz jetzt den Springer nehmen wollte, mit dem Matt auf F 7. und E 6. droht.

30) Um den weißen Laufer zu vertreiben, hat Schwarz seine Bauern in eine solche Lage gebracht, daß er nunmehr auf die andere Seite zu rochiren suchen muß, und in diesem Falle steht der weiße Laufer jetzt sehr vortheilhaft zum Angriff.

31) So stehen beyde Spiele gleich, obwohl man Weiß nach dem Rochiren einen kleinen Vortheil zugestehen möchte, weil er so stark verbundene Bauern in der Mitte hat.

c) Anmerkungen zum vierten Musterspiele C. Tafel 7.

Gambit nach neuer Art.

1) Dieser Zug des Weißen ist ganz dazu geeignet, die feindlichen Pions gänzlich zu trennen, und seinen eigenen Figuren freyen Angriff zu verschaffen. Philidor und andere machten zwar auch schon diesen Zug; aber entweder zu einer andern Zeit oder sie spielten in der Folge anders, wie es in dieser Tafel ferner gezeigt werden wird.

2) Anstatt diesen Pion vorzurücken, hätte Schwarz

denſelben auch vertheidigen können, worüber die Veränderungen X. und XI. nachzuſehen ſind. Hätte er aber den weißen Pion auf H 4. genommen, ſo nähme Weiß denſelben mit dem Thurme wieder, und alsdann ginge der Pion auf F 4. auch verloren.

3) Hätte Schwarz, anſtatt das weiße Pferd mit dem Pion anzugreifen, wodurch es verloren geht, die Königin auf F 6. gezogen, dann müßte Weiß B 1. C 3. ſpielen, und darauf rochiren, oder wenn es der Gegner nicht hindert, mit dem Pferde von C 3. auf D 5. gehen; Weiß gewinnt auf jeden Fall etwas.

4) Durch dieſen Zug macht Weiß ſeinen Thurm frey, und zwingt den feindlichen Springer zurück zu gehen; beyde Vortheile wurden nicht erlangt, wenn er mit dem Laufer genommen hätte.

5) Wäre das ſchwarze Pferd auf G 8. zurückgegangen, ſo nähme es Weiß mit dem Laufer und alsdann mit dem Thurme den Pion auf H 5.

6) Hätte Schwarz dieſen Laufer mit ſeinem Laufer genommen, ſo zöge Weiß G 6. G 7., wodurch der Thurm verloren ginge.

7) Dem Schwarzen droht das weiße Pferd auf D 5. matt zu geben; es bleibt ihm alſo in dieſer Lage nichts anders übrig, als mit dem König auf F 6. zu gehen, um ſich auf dieſer Seite eine ſichere Stellung zu ſuchen, oder mit der Königin auf A 5. das Pferd zu ſperren. Siehe die Veränd. I.

8) Der ſchwarze König muß ſeinen Platz verändern, weil ſonſt die Königin durch das Schach des Pferdes auf D 5. verloren ginge.

9) Um nicht gleich bey dem nächsten Zuge matt zu werden, muß Schwarz jetzt mehrere Figuren Preis geben; seine Partie bleibt deßwegen aber doch immer verloren.

10) Hätte der schwarze König den Pion auf G 6. genommen, so müßte Weiß E 4. E 5. ziehen, und die Partie wäre ohne Rettung verloren.

11) Wenn Schwarz den Laufer genommen hätte, so nimmt die weiße Königin wieder, gibt dadurch Schach, und hierauf auf C 5. matt.

12) Weiß gewinnt nunmehr das Pferd und die Königin, und behält immer den starken Angriff.

13) Dieser Zug der Schwarzen ist sehr übel, denn nach der schon öfters bemerkten Regel darf der Gambit-Vertheidiger diesen Laufer-Pion nur im höchsten Nothfall spielen.

14) Weiß hätte zwar jetzt mit der Königin auf E 5. Schach geben, und alsdann den Thurm nehmen können; allein Schwarz hätte die Königin vorgesetzt, und dann auch auf E 4. Schach. Das Schach auf H 5. ist also besser, weil Schwarz auf dem nächsten Zuge nichts mehr vorsetzen kann.

15) Schwarz will den Bauer verlieren, um seinem Laufer freyen Ausgang zu verschaffen, welches bey einer eingesperrten Stellung der Officiere auch sehr gut ist; allein im gegenwärtigen Falle ist es zu spät.

a) Schwarz soll statt D 8. E 7., den König F 7. E 8. spielen.

b) Hier läßt Silberschmidt, statt F 8. G 7. den Springer B 8. D 7. ziehen, welches ein guter Zug ist.

c) Statt mit der Dame, soll Schwarz den Läufer auf E 8. mit dem König nehmen.

16) Weiß gewinnt nunmehr eine Figur, und hat überdieß noch ein freyeres Spiel.

17) Weiß gibt den Königin-Pion umsonst Preis; theils um den Pion auf F 4. im Schach nehmen zu können, theils um seinem schwarzen Läufer freyen Ausgang zu verschaffen.

18) Da Schwarz eine Figur vor hat, so sucht er auf alle mögliche Art Figuren, besonders die Königin zu wechseln.

19) Schwarz sucht durch diesen Zug das Rochat des Weißen zu hindern, und droht zu gleicher Zeit mit dem Läufer auf B 4. die feindliche Königin im Schach zu gewinnen.

20) Schwarz ist nunmehr in wenigen Zügen ohne Rettung matt.

21) Weiß sucht durch diesen Zug seinen Königs-Pion zu vertheidigen.

22) Dagegen trachtet Schwarz das Pferd des Weißen zu sperren.

23) Weiß hätte auch mit Vortheil C 1. D 2. spielen können.

24) Dieß ist der einzige Zug, durch welchen Schwarz das Matt noch einige Zeit aufhalten kann.

25) Der schwarze König durfte nicht E 8. gehen, sonst wäre er durch den Läufer auf G 6. gleich verloren gewesen.

26) Schwarz durfte dieß Schach nicht mit dem Pion auf D 5. decken, denn Weiß hätte ihn im Vorbeygehen genommen.

27) Schwarz konnte auf keinen Fall die Königin ste-

hen lassen, denn sie ginge durch den Laufer auf D 3. verloren, selbst wenn Schwarz mit dem Pferd auf C 6. zöge, und durch Wegnahme des Pions auf D 4. die weiße Königin ebenfalls angriffe. Denn Weiß gäbe erst auf H 5. Schach, und nähme dann die Königin.

28) Hätte Schwarz statt dieses Zuges etwa E 7. G 6. gespielt, um mit Gewalt alles auf den Wechsel zu stellen, so greift Weiß mit dem Laufer auf D 3. die Königin an. Nun darf Schwarz den Laufer auf F 4. nicht nehmen; denn Weiß nimmt das Pferd auf G 6., gibt dadurch Schach, und die Königin des Schwarzen ist verloren.

29) Da das weiße Pferd dem Schwarzen auf C 7. Schach König und Thurm drohte, so durfte er jetzt nicht die Königin auf G 4. zum Wechsel hinstellen; denn nach Gewinnung eines solchen Hauptsteines hätte Weiß nicht mehr nöthig, der Abtauschung der Königin auszuweichen.

30) Nun muß die schwarze Königin aus dem Schach ziehen; Weiß gibt hierauf mit dem Pferde Schach König und Thurm auf F 7., gewinnt dadurch den Thurm, und auch sicher die Partie.

31) Hätte Schwarz die Königin auf E 5. zum Wechsel eingestellt, so würde Weiß den Wechsel wirklich angenommen, und hierauf mit dem Springer auf C 7. Schach König und Thurm gegeben haben.

32) Unstreitig hat Weiß nunmehr eine viel vortheilhaftere Stellung.

33) Durch den Sprung des Pferdes auf G 5., wie im Hauptspiele, wird zwar der Angriff ungleich stär-

ker, doch bringt dieser Zug den Vortheil, daß das Pferd nicht verloren geht.

34) Besser als dieser Zug wäre H 8. H 7. gewesen.

35) Schwarz hätte auf den vorhergehenden Zug auch D 8. E 7. oder B 8. C 6. spielen können. Im ersten Falle müßte Weiß zuerst den Pion auf E 4. mit dem Pferde C 3. vertheidigen, im zweyten Falle aber entweder C 2. C 3. ziehen, oder den Pion auf F 4. mit dem Pferde nehmen.

36) Schwarz mag nun seinen Laufer wo immer hinziehen, so nimmt Weiß den Pion auf H 5. und hat nun in jeder Hinsicht eine vortheilhaftere Stellung als Schwarz. Der Verlust dieses Bauers wäre aber vermieden worden, wenn Schwarz auf den sechsten Zug statt G 8. H 6. den Thurm H 8. H 7. gespielt hätte.

37) Schwarz durfte den Pion auf G 3. nicht nehmen, denn sein doppelt angegriffener Laufer wäre verloren gewesen.

38) Weiß hat nun gewiß ein schönes Spiel. Er hat verbundene Mittelbauern, und seine Figuren sind alle schon thätig.

39) Weiß thut besser noch einmahl auf H 5. als gleich auf E 5. Schach zu geben, weil Schwarz die Königin vorgesetzt haben würde, was er hernach nicht thun kann, obgleich auch in diesem Falle der Vortheil auf Seiten des Weißen geblieben wäre.

40) Diese Lage, in welcher nun auch ein ungeübter Spieler das Matt ausführen kann, kömmt schon im vierten Musterspiele A. Taf. 5. Veränd. I. vor.

41) So gehet nun eine Figur, und mit ihr auch die Partie verloren.

d) Anmerkungen zum vierten Musterspiele D. Taf. 8.

Gambit in der Rückhand.

1) Meiner Meinung nach ist Gambit in der Rückhand allezeit verloren, nur wissen es unter hundert Spielern nicht zehn gehörig zu vertheidigen. Die mehrsten lassen sich verleiten, das Pferd des Gegners zu nehmen, um dem Gambit-Spieler dadurch das Rochat zu verhindern, welches freylich für den Vertheidiger der gewöhnlichen Gambit-Partie in der Vorhand ein großer Vortheil ist. Allein in dieser Partie bringt dieß nicht den beabsichtigten Nutzen, wie es die Folge zeigen wird. Am besten wird diese Gambit-Partie vertheidiget, wenn man den angebothenen Gambit-Bauer nimmt, und hierauf den eigenen so unterstützt, wie es im vierten Musterspiel auf der Tafel 5., 6., 7. gezeigt worden ist.

2) Wenn das Pferd nicht genommen wird, darüber sehe man die Veränderungen VII. X.

3) Schwarz darf den feindlichen Königs-Pion nicht mit seiner Königin nehmen, denn sie ginge durch den Thurm auf E 3. verloren. Die Veränderungen I. II. V. zeigen die Fortsetzung des Spiels, wenn ein anderer Zug als G 8. F 6. gemacht wird.

4) Hätte Schwarz F 6. H 5. gezogen, so setzt Weiß seinen Thurm auf H 3. und gewinnt eine Figur.

5) Hätte Schwarz die Königin auf C 2. gesetzt, so zöge Weiß den Thurm G 2. und die Königin wäre verloren; ginge er aber auf H 2., so spielt Weiß G 3. H 3., und gewinnt dadurch auch eine Figur.

6) Nunmehr gewinnt Weiß auf der Stelle eine Figur, und durch seinen starken Angriff und die eingesperrte Stellung des Gegners auch in Kurzem die Partie.

7) Hätte Schwarz nicht diesen Zug gemacht, so spielt Weiß F 1. C 4., und hat dadurch einen sehr starken Angriff.

8) Die schwarze Königin mußte nothwendig diesen Zug machen, denn sonst geht der weiße Thurm G 2. und sie ist verloren.

9) Nun kann Schwarz selbst mit Verlust der Königin das Matt in wenigen Zügen nicht mehr hindern.

10) Schwarz hat in seiner bedrängten Lage außer diesem nur noch 2 Züge, nämlich H 2. und C 2. Über erstern sehe man die Veränderung III. Ziehet er aber C 2., so setzt Weiß den Thurm G 2. und die Königin ist verloren.

11) Weiß hätte durch das Schach des andern Thurmes auf E 5. gleich die feindliche Königin gewinnen können. Allein durch gegenwärtigen Zug droht er Matt, und in dieser Lage wird auch ein mittelmäßiger Spieler Matt geben können, ohne die Königin zu nehmen.

12) Hätte Schwarz jetzt seinen Laufer dem weißen entgegengestellt, so müßte ihn Weiß nehmen, und hierauf den Thurm auf G 2. setzen. Der feindlichen Königin bliebe alsdann nichts übrig, als auf H 1. Schach zu geben; der König weicht auf D 2. aus, und die schwarze Königin geht verloren.

13) So muß nun Weiß in wenigen Zügen die Partie gewinnen. (Schwarz kann noch H 2. H 4. † ziehen, wodurch sich die Partie verlängern dürfte.)

14) Der schwarze König durfte nicht C 6. gehen, denn der weiße Laufer göbe auf D 5. matt.

15) Auch ein ungeübter Spieler kann nunmehr das Matt ausführen.

16) Schwarz will hierdurch Weiß verhindern, seinen Laufer auf G 5. zu ziehen.

17) Weiß spielt zweckmäßiger, wenn er dieses Pferd nimmt, als wenn er das nichts entscheidende Schach auf F 7. gegeben hätte, wodurch er genöthigt worden wäre, seine Königin zu wechseln.

18) Weiß opfert den Laufer, um den feindlichen König zu entblößen, wodurch er seinen Thurm gleich zum Angriff bringt, wenn er rochirt.

19) So ist die Partie ohne Rettung verloren. (Der Rettungszug für Schwarz wäre hier C 8. F 5.)

20) Weiß durfte jetzt nicht durch den Zug D 2. D 4. den Laufer angreifen, denn das Schach der schwarzen Königin auf H 4. würde in dieser Lage sehr gefährlich werden.

21) Schwarz würde sehr fehlen, wenn er in gegenwärtiger Lage seinen Laufer auf B 6. zurückzöge, denn Weiß zöge alsdann, wie im Gambit Taf. 7. H 2. H 4., wodurch die schwarzen Pions nicht nur getrennt, sondern auch umsonst verloren würden. Wollte aber Schwarz dieß zu vermeiden suchen, und deßhalb G 5. G 4. ziehen, so sehe man hierüber die Veränderung IX.

22) Dieser Zug ist besser als G 5. G 4. Man sehe die Veränderung VIII.

23) Schwarz hat bereits schon 2 Pions gewonnen; er hat daher nicht nöthig, den Pion auf F 4. zu vertheidigen, sondern sucht lieber mit mehrerem Vor-

theil nach den bey den Gambitspielen angegebenen allgemeinen Regeln, den feindlichen Königslaufer zu wechseln.

24) Weiß nimmt im gegenwärtigen Falle sehr vortheilhaft mit dem Thurm; er greift dadurch den Pion auf G 4. zweymahl an, und droht zugleich durch das Schach auf F 8. die Königin mit dem Laufer zu erbeuten.

25) Durch diesen Zug werden beyde, in der vorigen Anmerkung erwähnte Absichten des Weißen vereitelt. Die Lage der Schwarzen ist nun gewiß eben so gut, wie die der Weißen, und durch den Vortheil eines Pions werden sie auch die Partie gewinnen.

26) Weiß läßt das Pferd nehmen, um einen stärkern Angriff zu erhalten.

27) Weiß gewinnt nun seine Figur zurück, und behält dabey den starken Angriff.

28) Hätte Schwarz anstatt dessen H 8. H 7. gezogen, so spielt Weiß demungeachtet auf die vorgeschriebene Art.

29) Hätte Schwarz F 7. F 6. gespielt, so ändert dieß doch nichts in den weißen Zügen.

30) Weiß hat nun ohne allen Zweifel einen starken Angriff behalten, und muß daher die Partie gewinnen.

31) Den angebothenen Gambitbauer nicht zu nehmen, bringt keinen Vortheil. Der Gegner erhält dadurch seinen vorgerückten Bauer, und entwickelt sein Spiel dem ungeachtet früher.

32) Hätte Schwarz den Pion mit dem andern Pferde genommen, so zieht Weiß die Königin auf E 2. und verliert dabey nichts.

33) Das Spiel des Weißen ist nun gewiß viel besser als das des Schwarzen; denn der schwarze Springer geht verloren, und die Mittelbauern des Weißen versichern den Gewinn des Spieles.

34) Hätte Schwarz auf F 2. mit dem Laufer Schach gegeben, so müßte Weiß mit dem König auf D 1. gehen; die folgenden Züge bleiben doch dieselben. Ginge aber die schwarze Königin nur auf D 5., so muß Weiß mit dem Bauer auf D 3. den feindlichen Springer angreifen. Nimmt darauf Schwarz den Springer auf E 5., so nimmt Weiß den feindlichen auf E 4. Er behält dadurch einen Bauer vor, und eine bessere Stellung durch seine verbundenen Bauern.

35) Nun hat Weiß gewiß ein besseres Spiel.

E) Gambit von der Königin. Tafel 8.

1) Beym Gambit des Königs ist allezeit der Königsspringer-Zug der dritte, um das Schachgeben der feindlichen Königin zu hindern; allein bey dieser Partie oder dem sogenannten Gambit der Dame ist dieser Bauer der beste Zug, und zwar 2 Schritte; denn würde Weiß ihn nur einen Schritt gezogen haben, so hielte Schwarz den Laufer der Königin die Hälfte des Spiels hindurch eingeschlossen.

2) Hätte Schwarz den Gambitbauer vertheidiget, so hätte er die Partie verloren. Siehe die Veränderung.

3) Wenn Schwarz anstatt zu rochen, den Gambitbauer vertheidiget hätte, so verlöre er das Spiel.

4) In dieser Stellung stehen beyde Spiele ziemlich

gleich. Überhaupt werden diese Partien nie so interessant als die Gambitspiele auf der Königsseite. Der Angriff wird darin eigentlich auf jene Seite gemacht, wo der König nicht stehet.

5) So steht gewiß das weiße Spiel besser. In gegenwärtiger Stellung ist das Rochat für die Weißen nicht nothwendig; denn da die Königin schon außer dem Spiele ist, so kann der König gleich selbst mit seinen Bauern vorrücken.

6) Weiß hätte zwar schon vor einem Zuge diesen Bauer mit der Königin nehmen können; allein da er diese gewechselt hat, und nun mit dem Laufer nimmt, so bringt er dadurch wieder eine Figur ins Spiel, und befördert das Rochat, obschon dieß nicht mehr sehr nöthig ist. Hierdurch stehet Weiß besser.

7) So stehet Weiß gewiß besser. Besonders schön wird seine Stellung, wenn er, nachdem Schwarz den Laufer zurück gezogen hat, den Bauer des Königslaufers zwey Schritte ziehet, und alsdann mit allen Figuren ausrücket.

8) Schwarz ziehet diesen Bauer, um Weiß zu verhindern, den Lauferbauer F 5. zu ziehen.

9) Weiß hat das Rochat verloren, es kostet also mehrere Züge, um den König sicher zu stellen. — Schwarz setzt mit gutem Rechte den Königslaufer dem Laufer der Königin des Weißen entgegen, obschon es Regel ist, auf die Erhaltung des Königslaufers bedacht zu seyn. Allein, da der weiße König im gegenwärtigen Falle nicht auf seine Thurmseite rochirt hat, so ist der Laufer der Königin von größerer Wichtigkeit.

10) Schwarz sucht seinen vordern Bauer gleich wieder zu vertheidigen, da er dem Wechsel seines Laufers nicht ausweichen kann. Er stehet nun gewiß besser als Weiß, weil seine Bauern des Gegners König schon stark bedrohen.

V. Anmerkungen zu den unregelmäßigen Anfangszügen. Tafel 9.

Wie schon früher erwähnt, nenne ich alle andern Anfangszüge, als die in den 4 Musterspielen angegebenen, unregelmäßig. Der Endzweck der Anfangszüge besteht darin, entweder die Bauern so in die Mitte des Schachbretes zu bringen, daß sie sich unter einander unterstützen, und doch dabey die eigenen Figuren nicht unthätig einsperren — dieß wird in dem ersten und zweyten Musterspiele gelehrt — oder die Figuren so schnell als möglich thätig zu machen, um dem Gegner keine Zeit zu lassen, sein Spiel zu entwickeln; dieß ist die Absicht in dem dritten, und hauptsächlich in dem vierten Musterspiele, oder dem sogenannten Gambit. Jeder Anfangszug, welcher nichts zur Erreichung eines dieser Endzwecke beyträgt, oder ihm vielleicht gar noch hinderlich ist, kann also mit Recht unregelmäßig genannt, wiewohl nicht allezeit für fehlerhaft erklärt werden, indem des Gegners Anfangszüge oft solche unregelmäßige Gegenzüge nothwendig machen. Hat man aber selbst den Anzug, so muß man sich ihrer nie bedienen, denn gegen einen erfahrnen Gegner werden sie jederzeit Nachtheil bringen, und dieß in dem Verhältnisse, als sie dem oben angegebenen durch die Anfangszüge zu beabsichtigenden Endzweck mehr oder weniger entgegen sind. Jedoch können Anfänger, welche nur an regel-

mäßige Anfangszüge von beyden Seiten gewöhnt sind, leicht durch einen unregelmäßigen Zug in Verlegenheit gesetzt werden; ich habe daher diese Tabelle entworfen, um Anfängern zu zeigen, wie sie diesen Zügen mit Vortheil entgegen spielen, und die dadurch gegebenen Blößen gehörig benutzen sollen.

So gering die Anzahl der guten Anfangszüge ist, um so größer muß demnach die der unregelmäßigen seyn.

Sie können sowohl im Vor- als Nachzuge auf den ersten und zweyten Zug gemacht werden. Auf alle möglichen Züge dieser Art ein Muster aufzuführen, wäre zu weitläuftig und auch unnöthig, da durch mehrere Züge oft ähnliche Stellungen entstehen; es werden daher die auf der neunten Tafel gezeigten am häufigsten vorkommenden Spielarten hinlänglich seyn, um den Anfänger in Stand zu setzen unregelmäßigen Spielanfängen mit Vortheil entgegen spielen, und auch in seltener vorkommenden Fällen durch Anwendung der hier gegebenen Regel sich selbst rathen zu können.

Als allgemeine Regel kann man annehmen, daß man die Gelegenheit nie verabsäumen muß, sich durch Vorrückung der Bauern des Königs und der Königin der Mitte des Schachbretes zu bemeistern. Sucht der Gegner aber diese Bauern durch Vorziehung seiner eigenen auf alle Art zu trennen, so ist es in den mehrsten Fällen besser, nicht zu eigensinnig auf die Erhaltung derselben zu bestehen, sondern man wechsele die Bauern, mache die Figuren auf der Königsseite thätig, rochire und trachte den Bauer des Königslaufers zu wechseln, oder gebe ihn sogar umsonst hin, um den Thurm schnell zum Angriff bringen zu können. Sucht man dem Wechsel der Bauern durch Vorziehung der angegriffe-

nen immer hartnäckig auszuweichen, so werden die Bauern hierdurch so in einander hineingeschoben, daß keine Figur mehr wirken kann, und eine langweilige Partie entsteht, in welcher man von beyden Seiten weder Angriffsplan noch Vertheidigung entdecken kann. Wer alsdann in dergleichen Partien, dieser langweiligen Planlosigkeit überdrüssig, den Angriff erzwingen will, zieht gewöhnlich den kürzern. Mehrere Beyspiele in der neunten Tabelle werden dieß deutlicher zeigen.

1) Diese Spielart des Schwarzen ist nur hauptsächlich auf Vertheidigung berechnet. Mehrere Schachliebhaber unter den sich immer in Wien aufhaltenden Griechen spielten auf diese Art, und hielten sich dadurch für unüberwindlich; daher bekam diese Partie den Nahmen der griechischen Vertheidigungspartie. Allein man kann sie mit Recht unter die unregelmäßigen Partien zählen, und diese Vertheidigungsart kann nur gegen Unerfahrne gut seyn, indem dem Gegner durch dieselbe Zeit gelassen wird, seine Pions in die Mitte zu bringen, und alle Figuren thätig zu machen.

2) Die Gelegenheit, den Königinbauer 2 Schritt zu ziehen, muß man nie unbenützt lassen, man erhält dadurch Mittelbauern, welche der Gegner ohne Verlust nicht mehr trennen kann.

3) Weiß spielt gut, daß er seine Bauern so weit vorrückt, er bemächtigt sich dadurch ganz der Mitte, und macht seinen Figuren Platz.

4) Weiß rocht in dieser Partie mit Vortheil auf die Königinseite, weil er dadurch auch die Thürme gleich zum Angriff gegen den feindlichen König brauchen kann. Er muß nun mit den Pions den Angriff

machen, und im Nothfalle eine Figur für 2 oder auch nur für 1 Pion aufopfern, um den König seines Schutzes ganz zu berauben, um ihn hier-auf mit den schon dazu bereit stehenden Figuren nachdrücklich angreifen zu können.

5) Schwarz will bloß vertheidigungsweise spielen, und Weiß hindern, seine Bauern in die Mitte zu bringen; durch sein Spiel verschafft er aber keiner Figur einen Ausweg.

6) Schwarz hätte jetzt Weiß durch Vorrückung des Königsbauers zwingen können, Gambit zu spielen, denn Weiß durfte wegen dem gefährlichen Schach der Königin auf H 4. den Bauer nicht nehmen.

7) Weiß durfte nicht nehmen, weil dadurch die feindliche Königin zum Angriff gekommen wäre.

8) Eben so durfte Schwarz jetzt nicht nehmen, indem dadurch das noch unthätige Königinpferd einen vortheilhaften Angriffspunct erhalten hätte.

9) Hätte Schwarz H 6. G 4. gespielt, um den Laufer zu wechseln, so hätte Weiß den Laufer zurückziehen, und darauf den Springer wegtreiben müssen.

10) Weiß macht diese Umtauschung, um seinen Königinspringer ins Spiel bringen zu können, ohne Gefahr einen Doppelpion zu bekommen.

11) Hätte Schwarz den Springer genommen, so würde Weiß dadurch einen gefährlichen Freybauer erhalten haben.

12) Weiß hat durch seine freyere Stellung, und durch die weiter vorgerückten Pions den Vortheil auf seiner Seite.

13) Dieses ist sowohl im Nachzuge auf den ersten, als im Vorzuge auf den zweyten Zug, so wie es unter

Nr. VIII. vorkommt, ein Lieblingszug mancher Spieler, weil hierdurch die Königin schnell zum Angriff kommt. Ein Ungeübter kann auch wirklich dadurch in Verlegenheit kommen; doch wird man aus dem hier aufgestellten Beyspiele sehen, daß dieser Zug durchaus nachtheilig für den Spieler desselben ist, ja daß dadurch bey mindester Unbedachtsamkeit die Königin und Partie schnell verloren gehen können.

14) Weiß hätte seinen angegriffenen Pion auch vorrücken können; es würde aber durch das Ineinanderziehen der Bauern eine höchst langweilige Partie daraus entstehen. Er wechselt daher mit Recht die Bauern, weil er hierdurch seine Figuren schneller als der Gegner thätig macht. Nur muß er trachten, wenn er vorher keinen andern Vortheil erringt, den Pion des Königslaufers gegen den Königspion des Feindes zu wechseln, um 2 gegen 3 auf der Königsseite zu erhalten, wodurch der Thurm auch gleich wirksam wird.

15) Dieser Zug ist besser als D 2. D 4. weil hierdurch Schwarz immerfort verhindert wird, E 7. E 5. zu ziehen, um seinen Figuren Luft zu machen.

16) Hätte Schwarz seine Königin auf D 8. zurückgezogen, so spielte Weiß D 2. D 4.

17) Schwarz sucht das Pferd zu wechseln, um alsdann den Pion auf D 4. zu gewinnen, zöge er dafür E 7. E 5., um den Laufer frey zu machen, so siehe die Veränderung.

18) Schwarz ist nun verloren, er mag spielen, was er will.

19) In diesem Beyspiele zeigt sich der Nachtheil der schlechten Anfangszüge, indem nach dem sechsten Zuge des Schwarzen der Verlust der Partie oder

wenigstens der Königin auf keine Weise mehr verhindert werden kann.

20) Durch diesen Zug sucht Schwarz sowohl den Laufer als das Pferd des Weißen zu sperren.

21) Weiß trachtet dagegen auf alle mögliche Weise Schwarz zu zwingen, mit der Königin diese Linie zu verlassen und die Laufer zu wechseln, um das Pferd heraus, und die Rochseite frey zu bringen.

22) Die Stellung der Weißen ist nunmehr gewiß weit freyer und vortheilhafter als die der Schwarzen.

23) Schwarz sollte gegen diesen Zug E 7. E 5. spielen, wie schon in der Anmerkung 15. gesagt wurde; durch Umtauschung des Königsbauers würde er alsdann sein Spiel wieder frey, und dem Gegenspiele gleich gemacht haben. Da sich aber viele nicht enthalten können, dieses Schach zu geben, so sehe man hier die Folge.

24) Schwarz mag nun spielen, was er will, so geht entweder das Pferd oder der Thurm verloren.

25) Dieser Zug des Weißen ist nicht der beste, weil er dadurch den Vortheil des Angriffs aus der Hand gibt.

26) Weiß spielt nicht gut, wenn er ebenfalls D 2. D 4. spielte, denn Schwarz nähme den Königs-Pion. Nimmt nun Weiß auch den schwarzen Königs-Pion, so wechselt Schwarz die Königin; hierdurch gehet das Rochat verloren, und Schwarz behält den Angriff.

27) So stehet nun Schwarz besser. Seine Figuren haben mehr Raum und freyeres Spiel, als die des Weißen, auch hat er dabey vier Pions auf der Kö-

nigsseite. Man muß also, wenn man den Auszug hat, niemahls C 2. C 3. auf den zweyten Zug spielen, sondern allezeit F 1. C 4. — G 1. F 3. oder Gambit.

28) Dieser Zug des Schwarzen ist nicht gut; er versperrt dadurch seine Figuren, besonders den weißen Laufer, und gibt dem Gegner Gelegenheit, den Königin-Pion 2 Schritt ungehindert ziehen zu können.

29) Weiß hat nun gewiß ein vortheilhafteres Spiel.

30) Hätte Schwarz den Pion vorgesetzt, so könnte ihn Weiß mit dem Laufer nehmen, um entweder den Thurm zu gewinnen, oder den König, wie jetzt, zum Ziehen zu nöthigen. Aber auch in diesem Falle könnte er den Pion auf E 5. nehmen; er behält allezeit ein viel besseres Spiel als Schwarz; seine Figuren sind frey, er kann noch rochiren, und Schwarz hat einen getrennten Pion.

31) Auch so bleibt Weiß im Vortheile.

32) Weiß kann jetzt das Pferd nehmen, und hierauf seine Laufer-Pions 2 Schritt ziehen, wodurch alles vertheidigt ist. Schwarz hat noch alle Figuren versperrt, und kann ihnen ohne Aufopferung auch keine Freyheit verschaffen.

33) Dieser Anzug wird von manchen Spielern gemacht, in der Absicht, bloß Vertheidigungsweise spielen zu wollen, sie versäumen aber dadurch den Vortheil des Angriffes. Denn wechselt nun der Gegner die Pions, und macht ein Figurenspiel daraus, so zeigt sich dieser Anfangszug offenbar als nachtheilig.

34) So stehen nun freylich beyde Spiele gleich, wie-

wohl nicht regelmäßig, denn in keinem siehet man einen Angriffsplan, sondern ein jeder scheint nur gespielt zu haben, um keinen Stein zu verlieren. Dergleichen Stellungen, welche unter unerfahrnen Spielern öfters vorkommen, sind allezeit der Beweis, daß von beyden Seiten gleich unregelmäßig angefangen und fortgespielt wurde. Um diese Stellungen zu vermeiden, muß man den Gegner zum Wechsel der Pions zu zwingen suchen, und mit den dadurch frey gemachten Figuren den Angriff machen.

35) Dieses ist, wie schon in der 13. Anmerkung erwähnt wurde, ein von manchen Spielern für vortheilhaft gehaltener Zug. Der Nachtheil desselben wird aber uns in der Folge sichtbar werden.

36) Weiß muß trachten, seine Figuren frey zu machen und den Pion des Königslaufers gegen den feindlichen Königs-Pion zu wechseln, um 2 gegen 3 Pions auf der Königsseite zu erhalten, und den Thurm gleich ins Spiel bringen zu können. Diese Absicht zu erreichen, kann er sogar mit Vortheil Gambit in der Rückhand spielen, wie es die Veränderung zeigt.

37) Schwarz durfte diesen Pion nicht mit dem Pferde nehmen; denn Weiß nähme dagegen den feindlichen Königs-Pion, und hätte hierauf ein Abzugschach.

38) Weiß steht jetzt sehr vortheilhaft, und gewinnt auf der Stelle einen Pion durch Umtauschung des Laufers.

39) Weiß hat nun gewiß ein sehr gutes Spiel, und muß, wenn kein Fehler gemacht wird, die Partie gewinnen.

VI. Nachweisungen der Stellungen in den praktischen Musterspielen.

I. Zum ersten Musterspiele. A.

Veränderung Tafel 1.

I. W: K, E 1. D, D 1. L, C 4. D 2. S, B 1. G 1.
T, A 1. H 1. B, A. B 2. D 4. E 5. F. G. H 2.
S: K, E 8. D, D 8. L, B 4. C 8. S, B 8. E 4.
T, A 8. H 8. B, A. B. C. D. E. F. G. H 7.

II. W: Wie bey Veränderung I.

III. W: K, E 1. D, D 1. L, C 4. S, D 2. G 1.
T, A 1. H 1. B, A. B 2. D 4. E 5. F. G. H 2.
S: K, E 8. D, D 8. L, B 4. C 8. S, B 8.
T, A 8. H 8. B, A. B. C. D. F. G. H 7.

IV. W: K, E 1. D, D 1. L, C 4. S, D 2. G 1.
T, A 1. H 1. B, A. B 2. D 4. E 5. F 2. G 3. H 2.
S: K, E 8. D, G 5. L, B 4. C 8. S, C 6.
T, A 8. H 8. B, A. B. C. D. F. G. H 7.

V. W: K, D 3. L, C 4. S, G 5. T, A 1. G 1.
B, A B 2. D 4. E 5. H 2.
S: K, G 8. L, C 8. S, B 8. T, A 8. F 8.
B, A. B. C. D. F. G. H 7.

VI. W: Wie bey Veränderung III.
S: K, E 8. D, G 5. L, B 4. C 8. S, B 8.
T, A 8. H 8. B, A. B. C. D. F. G. H 7.

VII. W: K, C 3. D, D 3. L, C 4. S, F 3.
T, A 1. G 1. B, A. B 2. D 4. E 5. H 2.
S: K, E 8. D, E 3. L, C 8. S, B 8.
T, A 8. H 8. B, A. B. C. D. F. G. H 7.

VIII. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1. C 4. S, B 1. G 1.
T, A 1. H 1. B, A. B 2. D 4, E 5. F. G. H 2.
S: K, E 8. D, D 8. L. C 8. C 5. S, B 8. E 4.
T, A 8. H 8. B, A. B. C. D. F. G. H 7.

Veränderung Tafel 1.

IX. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1. C 4. S, B 1. G 1.
T, A 1. H 1. B, A. B 2. C 3. E 5. F. G. H 2.
S: K, E 8. D, D 8. L, C 8. C 5, S, B 8. E 4.
T, A 8. H 8. B, A. B. C. D 7. D 4. F. G. H 7.

X. W: K, E 1. D, E 2. L, C 4. G 5. S, B 1. F 3.
T, A 1. H 1. B, A. B 2. E. F 5. G. H 2.
S: K, E 8. D, D 8. L, C 8. C 5. S, B 8. F 8.
T, A 8. H 8. B, A. B. C 7. C 3. D. F. G. H 7.

XI. W: Wie bey Veränderung IX.
S: K, E 8. D, D 8. L, C 8. C 5. S, B 8. F 6.
T, A 8. H 8. B, A. B. C. D 7. D 4. F. G. H 7.

XII. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1. C 4. S, B 1. G 1.
T, A 1. H 1. B, A. B 2. D 4. E 5. F. G. H 2.
S: K, E 8. D, D 7. L, C 8. C 5. S, B 8. F 6.
T, A 8. H 8. B, A. B. C. D. F. G. H 7.

XIII. Wie bey Veränderung XI.

XIV. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1. C 4. S, B 1. G 1.
T, A 1. H 1. B, A. B 2. C 3. D. E 4. F. G. H 2.
S: K, E 8. D, D 8. L, C 8. C 5. S, B 8. F 6.
T, A 8. H 8. B, A. B. C. D 7. E 5. F. G. H 7.

XV Wie bey Veränderung XIV.

Zum ersten Musterspiele. B.

Veränderung Tafel 2.

I. W. K, E 1. D, D 1. L, C 1. C 4. S, B 1. G 1.
T, A 1. H 1. B, A. B 2. C 3. D 2. E 4. F. G. H 2.
S: K, E 8. D, D 8. L, C 8. C 5. S, B 8. G 8.
T, A 8. H 8. B, A. B. C. D 7. E 5. F. G. H 7.

II. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1. F 7. S, B 1. G 1.
T, A 1. H 1. B, A. B 2. C 3. E 4. F. G. H 2.

Veränderung Tafel 2.

S: K, E 8. D, D 8. L, C 8. C 5. S, C 6. G 8.
T, A 8. H 8. B, A. B. C. D 7. D 4. G. H 7.

III. Wie bey Veränderung I.

IV. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1. C 4. S, B 1. G 1.
T, A 1. H 1. B, A. B 2. D. E 4. F. G. H.
S: K, E 8. D, D 8. L, C 8. C 5. S, B 8. G 8.
T, A 8. H 8. B, A 6. B. C. D. F. G. H 7.

V. Wie bey Veränderung I.

VI. Wie bey Veränderung I.

VII. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1. C 4. S, B 1. G 1.
T, A 1. H 1. B, A. B 2. C 3. D. E 4. F. G. H 2.
S: K, E 8. D, D 8. L, C 8. C 5. S, B 8. G 8.
T, A 8. H 8. B, A. B. C 7. D 6. E 5. F. G. H 7.

VIII. Wie bey Veränderung I.

IX. Wie bey Veränderung I.

X. Wie bey Veränderung I.

XI. Wie bey Veränderung I.

XII. W: K, E 1. D, F 3. L, C 1. C 4. S, B 1. E 2.
T, A 1. H 1. B, A. B 2. D 4. E 5 F. G. H 2.
S: K, E 8. D, G 6. L, C 8. C 5. S, B 8. E 4.
T, A 8. H 8. B, A. B. C. D. F. G. H 7.

XIII. Wie bey Veränderung I.

XIV. W: K, E 1. D, E 2. L, C 1. C 4. S, B 1. G 1.
T, A 1. H 1. B, A. B 2. C 3. D 2. E 4. F. G. H 2.
S: K, E 8. D, H 4. L, C 8. C 5. S, B 8. G 8.
T, A 8. H 8. B, A. B. C. D 7. E 5. F. G. H 7.

II. Zum zweyten Musterspiele

Veränderung Tafel 3.

I. W: K, E 1. D, F 3. L, C 1. C 4. S, C 3.
T, A 1. H 1. B, A. B. C. D. F. G. H 2.

Veränderung Tafel 3.

S: K, E 6. D, D 8. L, C 8. F 8. S, C 6. D 5.
T, A 8. H 8. B, A. B. C 7. E 5. G. H 7.

II. W: K, E 1. D, E 4. L, C 1. C 4. S, C 3.
T, A 1. H 1. B, A. B. C 2. D 4. F. G. H 2.
S: K, E 6. D, D 8. L, C 8 F 8. S, D 5. E 7.
T, A 8. H 8. B, A. B 7. C 6. E 5. G. H 7.

III. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1. C 4. S, B 1. G 5.
T, A 1. H 1. B, A. B. C. D 2. D 5. F. G H 2.
S: K, E 8. D, D 8. L, C 8. F 8. S. C 6. F 6.
T, A 8. H 8. B, A. B. C 7. E 5. F. G. H 7.

IV. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1 C 4. S, B 1. F 3.
T, A 1. H 1. B, A. B. C. D 2. E 4. F. G. H 2.
S: K, E 8. D, D 8. L, C 8. F 8. S, B 8. F 6.
T, A 8. H 8. B, A. B. C. D 7. E 5. F. G. H. 7.

V. Wie bey Veränderung IV.

VI. Wie bey Veränderung IV.

VII. Wie bey Veränderung IV.

VIII. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1. B 3. S, B 1. E 5.
T, A 1. H 1. B, A. B. C. D. F. G. H 2.
S: K, E 8. D, D 8. L, C 8. F 8. S, B 8 E 4.
T, A 8. H 8. B, A. B. C 7. D 5. F. G. H 7.

IX. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1. C 4. S, B 1 E 5.
T, A 1. H 1. B, A. B. C. D. F. G. H 2.
S: Wie bey Veränderung VIII.

X. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1. C 4. S, B 1. G 1
T, A 1. H 1. B. A. B. C. D 2 E 4. F. G. H 2.
S: Alle Figuren in der Aufstellung.
B, A. B. C D 7. E 5. F. G. H 7.

XI. W: K, E 1. D, 1. L, C 1. C 4. S, B 1. G 1.
T, A 1. H 1. B, A. B 2. C 3. D 2. E 4. F. G. H 2.

Veränderung Tafel 3.

S: K, E 8. D, D 8. L, C 8. F 8. S, C 6. G 8.
T, A 8. H 8. B. A. B. C. D 7. E 5. F. G. H 7.

XII. Wie bey Veränderung X.

XIII W: K, E 1. D, E 2. L, C 1. C 4. S, B 1. F 3.
T, A 1. H 1. B, A. B. C. D 2. E 4. F. G. H 2.

S: K, E 8. D, H 4. L, C 8. F 8. S, B 8. F 6.
T, A 8. H 8. B, A. B. C. D 7. E 5. F. G. H 7.

XIV. Wie bey Veränderung X.

XV. Wie bey Veränderung X.

III. Zum dritten Musterspiele.

Veränderung Tafel 4.

I. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1. F 1. S, B 1. G 5.
T, A 1. H 1. B, A. B. C 2. E 6. F. G. H 2.

S: K, E 8. D, D 8. L, C 8, F 8. S, B 8. H 6.
T, A 8. H 8. B, A. B. C 7. D 5. E 4. G. H 7.

II. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1. F 1. S, B 1. H 7.
T, A 1. H 1. B, A. B. C 2 E 6. F. G. H 2.

S: K, E 8. D, D 8. L, C 8. F 8. S, B 8. H 6.
T, A 8 H 8. B, A. B. C. 7. D 5. E 4. G 7.

III. W: K, E 1. D, D 1. L. C. 1. F 1. S, B 1. F 8.
T A 1. H 1. B, A. B. C. F. G. H 2.

S: K, E 8. D, D 8. L, E 6 S, B 8. H 6.
T, A 8. H 8. B, A. B. C 7. D 5. E 4. G 7.

IV. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1. F 1. S, B 1. F 3.
T, A 1. H 1. B, A. B. C 2. D. E 4. F. G H 2.

S: Die Figuren in der Aufstellung.
B, A. B. C. 7. D 6. E. F 5. G. H 7.

V. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1. F 1. S, B 1. F 3.
T. A 1. H 1. B, A. B. C. D 2. E 4. F. G. H 2.

Veränderung Tafel 4.

S: Die Figuren in der Aufstellung.
B, A. B. C 7. D 6. E 5. F. G. H 7.

VI. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1. C 4. S, B 1. F 3.
T, A 1. H 1 B, A.B. C. D 2. E 4. F. G.H 2.

S: Wie bey Veränderung V.

VII. W: K, E 1. D, F 5. L, C 1. C 4. S, B 1.
T, A 1. H 1. B, A. B. C 2. D 4. F. G. H 2.

S: K, C 6. D, 8. L, C 8. F 8. S, B 8. G 8.
T, A 8. H 8. B, A. B. C 7. E 5. 4. G. G 7.

VIII. W: K, E 1. D, E 5. L, C 4. S, B 1. T A 1. H 1.
B, A 2. B 4. C 2. D 5. F. G. H 2.

S: K, C 5. D, D 8. L., C 8. S, B 8 G 8.
T, A 8. H 8. B, A 6. B. C 7. E 4. G. H 7.

IX. W: K, E 1. D, E 5. L, C 4. E 3. S, B 1.
T, A 1. H 1. B, A. B. C 2. D 5. F. G. H 2.

S: K, B 6. D, D 8. L, C 8. F 8. S, B 8. G 8.
T, A 8. H 8. B, A 6. B. C 7. E 4. G. H 7.

X. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1. C 4. S, B 1. E 5.
T, A 1. H 1. B, A. B. C. 2. D 4. F. G. H 2

S: Die Figuren in der Aufstellung.
B, A. B. C 7. D 6. E 4. G. H 7.

XI. W: K, E 1. D, D 1. L, C, 1. C 4. S, B 1. F 3.
T, A 1. H 1. B, A. B. C 2. D 4. F. G. H 2.

S: Die Figuren in der Aufstellung.
B, A. B. C 7. D 6. E 5. 4. G. H 7.

XII. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1. C 4. S, B 1. G 5.
T, A 1. H 1. B, A. B. C 2. D 4. F. G. H 2.

S: Die Figuren in der Aufstellung.
B, A. B. C 7. D 5. E 5. 4. G. H 7.

XIII. W: Wie bey Veränderung V.

Veränderung Tafel 4.

S: Die Figuren in der Aufstellung.
B, A. B. C. D 7. E 5. F. G. H 7.

XIV. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1. C 4. S, B 1. F. 3.
T, A 1. H 1. B, A. B 2. C 3. E 4. F. G. H 2.

S: K, E 8. D, D 8. L, C 8. C 5. S, C 6. F 6.
T, A 8. H 8. B, A. B. C. D 7. D 4. F. G. H 7.

XV. Wie Veränderung XIII.

XVI. Wie Veränderung XIII.

IV. Zum vierten Musterspiele A.

Veränderung Tafel 5.

I. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1. C 4 S, B 1. F 3.
T, A 1 H 1. B, A. B. C. D 2. E 4. G. H 2.

S: Die Figuren in der Aufstellung.
B, A. B. C. D. F 7. F 4. G 5. H 7.

II. Wie Veränderung I.

III. Wie Veränderung I.

IV. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1. C 4. S, B 1. F 3.
T, A 1. H 1. B, A. B 2. C 3. D 2. E 4. G. H 2.

S: Die Figuren in der Aufstellung.
B, A. B. C. 7. D 6. F 7. 4. G 5. H 7.

V. Wie Veränderung IV.

VI. Wie Veränderung IV.

VII. Wie Veränderung I.

VIII. Wie Veränderung I.

IX. Wie Veränderung I.

X. Wie Veränderung I.

XI. W: K, F 1. D, D 1. L, C 1. C 4. S, B 1. D 3.
T, A 1. H 1. B. A. B. C 2. D. E 4. G 3. H 2.

Veränderung Tafel 5.

S: K, E 8. D, H 4. L, C 8. F 8. S, B. 8. H 6.
T, A 8. H 8. B, A. B. C 7. D 6. F 7. 3. G 4 H 7.

XII. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1. C 4. S, B 1. F 3.
T, A 1. H 1. B, A. B. C. D 2. E 4. G. H 2.

S: Die Figuren in der Aufstellung.
B, A. B. C. D. F 7. F 4. G 4. H 7.

XIII. Wie Veränderung XII.

Zum vierten Musterspiele. B.

Veränderung Tafel 6.

I. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1. F 1. S, B 1. F 3.
T, A 1. H 1. B, A. B. C. D 2. E 4. G. H 2.

S: Die Figuren in der Aufstellung.
B, A. B. C. D 7. F 7. 4. G. H 7.

II. W: K, G 1. D, D 1. L, C 1. F 7. S, B 1. F 3.
T, A 1. F 1. B, A. B. C 2. D. E 4. H 3.

S: K, E 8. D, D 8. L, F 8. H 5. S, B 8. G 6.
T, A 8. H 8. B, A. B. C 7. D 6. G 7. 3. H 7.

III. W: K, G 1. D, D 1. L, C 1. C 4. S, B 1. F 3.
T, A 1. F 1. B, A. B. C 2. D. E 4. G. H 3.

S: K, E 8. D, D 8. L, F 8. H 5. S, B 8. G 6.
T, A 8. H 8. B, A. B. C 7. D 6. F 7. 4. G. H 7.

IV. W: K, G 1. D, D 1. L, C 1. C 4. S, B 1. F 3.
T, B 1. F 1. B, A. B. C 2. D. E 4. G. H 2.

S: K, E 8. D, D 8. L, C 8. F 8. S, B 8. G 6.
T, A 8. H 8. B, A B. C 7. D 6. F 7. 4. G. H 7.

V. Wie Veränderung I.

VI. W: K, H 1. D, D 1. L, C 1. C 4. S, B 1. F 3.
T, A 1. F 1. B, A. B. C. D 2. E 4.

S: K, F 8. D, D 8. L, C 8. H 4. S, B 8. G 8.
T, A 8. H 8. B, A. B. C. D. F. G. H 7. H 2.

Veränderung Tafel 6.

VII. Wie Veränderung VI.

VIII. W: K, H 1. D, D 1. L, C 1. F 7. S, B 1. F3.
T, A 1. F 1. B, A. B. C. D 2. E 4.
S: K, E 8. D, D 8. L, C8. E 7. S, B 8. G8.
T, A 8. H 8. B, A. B. C. D. G. H 7. H 2.

IX. W: Die Figuren in der Aufstellung.
B, A. B. C. D 2. E. F. 4. G. G 2.
S: Die Figuren in der Aufstellung.
B, A. B. C. D 7. E 5. F. G. H 7.

X. Wie Veränderung IX.

XI. Wie Veränderung IX.

XII. Wie Veränderung IX.

XIII. W: Die Figuren in der Aufstellung.
B, A. B. C. D 2. D 5. F 4. G. H 2.
S: Die Figuren in der Aufstellung.
B, A, B. C 7. E 5. F. G. H 7.

XIV. Wie Veränderung IX.

Zum vierten Musterspiele. C.

Gambit nach neuer Art.

Veränderung Tafel 7.

I. W. K, E 1. D, D 1. L, F 7. S, C3. T, A 1. H 1.
B, A. B. C 2. D. E 4. G 2. G 6.
S: K, E 7. D, D 8. L, C 8. F8. S, B 8.
T, A 8. H 8. B, A. B 7. D 7. 6. G 4. H 5.

II. W: K, E 1. D, D 1. L, C 4. F 4. S, B 1.
T, A 1. H 1. B, A. B. C 2. D. E 4. G 2. G 6.
S: K, E 8. D, D 8. L, C 8. F 8. S, B 8. F 7.
T, A 8. H 8. B, A. B. C. D 7. G 4. H 5.

III. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1. F 1. S, B 1. G 5.
T. A 1. H 1. B, A. B. C. D 2. E 4. G 2. H 4.

Veränderung Tafel 7.

S: Die Figuren in der Aufstellung.

B, A. B. C. D 7. F 7. 4. G 4. H 7.

IV. Wie Veränderung III.

V. W: K, E 1. D, G 4. L, C 1. F 1. S, B 1.

T, A 1. H 1. B, A B. C. D 2. E 4 G 2. H 4.

S: K, F 7. D, D 8. L, C 8. F 8. S, B 8. G 8.

T, A 8. H 8. B, A. B. C. D 7. F 4. H 6.

VI. W: K, E 1. D, F 4. L, C 1. F 1. S, B 1.

T, A 1. H 1. B, A. B. C 2. E 4. G 2. H 4.

S: K, F 7. D, 4. L, C 8. F 8. S, B 8. G 8.

T, A 8. H 8. B, A. B. C. D 7. H 6.

VII. W: K, E 1. D, G 4. L, C 1. F 1. S, B 1.

T, A 1. H 1. B, A. B. C 2. D. E 4. G 2. H 4.

S: K, F 7. D, F 6. L, C 8. F 8. S, B 8. G 8.

T, A 8. H 8. B, A. B. C. D 7. F 4. H 6.

VIII. Wie Veränderung III.

IX. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1. F 1. S, B 1. F 5.

T, A 1. H 1. B, A. B. C. D 2. E 4. G 2. H 4.

S: Wie bey Veränderung III.

X. W: Wie bey Veränderung IX.

S: Die Figuren in der Aufstellung.

B, A. B. C. D 7. F 7. F 4. G 5. H 7.

XI. Wie Veränderung X.

XII. W: K, E 1. D, G 5. L, C 1. F 1. S, B 1.

T, A 1. H 1. B, A. B. C. D 2. E 4. G 2. H 4.

S: K, E 7. D, D 8. L, C 8. F 8. S, B 8. G 8.

T, A 8. H 8. B, A. B. C. D 7. F 4. H 7.

Zum vierten Musterspiele. D.

Gambit in der Rückhand.

Veränderung Tafel 8.

I. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1. F 1. S, B 1.
T, A 1. G 3. B, A B. C 2. D. E 4. H 2.
S: K, E 8. D, H 4. L, C 8. S, B 8. G 8.
T, A 8. H 8. B, A. B. C. D. F. G. H 7.

II. Wie Veränderung I.

III. W: K, E 1. D, F 3. L, F 1. G 5. S, C 3.
T, B 1. G 3. B, A 2. D. E 4.
S: K, E 8. D, B 2. L, C 8, S, B 8. G 8.
T, A 8. H 8. B, A. B. C 7. D 6. F. G. H 7.

IV. W: K, E 1. D, F 3. L, G 5. G 8. S, C 3.
T, B 1. G 3. B, A 2. D. E 4.
S: K, E 8. D, H 2. L, C 8. S, B 8. T, A 8. H 8.
B, A. B. C. 7. D 6. F 6. G. H 7.

V. Wie Veränderung 1.

VI. W: K, E 1. D, F 3. L, C 1. C 4. S, C 3.
T, A 1. G 3. B, A. B. C 2. D. E 4. H 2.
S: K, E 8. D, H 4. L, C 8. S, B 8. H 5.
T, A 8. H 8. B, A. B. C. D. F. G 7. H 6.

VII. W: Die Figuren in der Aufstellung.
B, A. B. C. D 2. E. F 4. G. H 2.
S: K, E 8. D, D 8. L, C 8. C 5. S, B 8. G 8.
T, A 8. H 8. B, A. B. C. D 7. E 5. F. G. H 7.

VIII. W: K. E 1. D, D 1. L, C 1. C 4. S, B 1. F 3.
T, A 1. H 1. B, A. B. C 2. D. E 4. G. H 2.
S: K, E 8. D, D 8. L, C 8. E 7. S, B 8. G 8.
T, A 8. H 8. B, A. B. C. D. F 7. F 4. G 5. H 7.

IX. W: K, E 1. D, D 1. L, C 1. F 1. S, B. 1. F 3.
T, A 1. H 1. B, A. B. C 2. D. E 4. G. H 2.

Veränderung Tafel 8.

S: K, E8. D, D8. L, C8. C5. S, B8. G8.
T, A8. H8. B, A.B.C.D.F7. F4. G5. H7.

X. Wie Veränderung VII.

XI. W: K, E1. D, D1. L, C1. F1. S. B1. F3
T, A1. H1. B, A. B. C. D2. E. F4. G. H2.
S: K, E8. D, D8. L, C8. C5. S, B8. G8.
T, A8. H8. B, A.B.C7. D6.E5.F.G.H7.

Gambit von der Königin.

Veränderung Tafel 8.

I. W: Die Figuren in der Aufstellung.
B, A. B 2. D. E 4. F. G. H 2.
S: Die Figuren in der Aufstellung.
B, A. B. C7. C4. E5. F. G. H7.

II. W: Wie bey Veränderung I.
S: Die Figuren in der Aufstellung.
B, A. B. C7. C. 4. E. F. G. H7.

III. W: Die Figuren in der Aufstellung.
B, A4. B 2. D. E4. F. G. H 2.
S: Die Figuren in der Aufstellung.
B, A7. B5. C4. C7. E. F. G. H 7.

IV. Wie Veränderung III.

Vierter Abschnitt.

Die Endspiele.

Sind zwey Spieler einander in der Fertigkeit zu spielen gleich, und verwenden beyde auch gleiche Aufmerksamkeit darauf, so ist es sehr selten der Fall, daß einer von beyden, noch im Besitz des größten Theiles seiner Figuren, matt werden sollte, denn ein solches Matt ist allezeit die Folge von Unachtsamkeit oder von geringerer Fertigkeit des verlierenden Spielers. Größtentheils werden gut gespielte Partien sich damit endigen, daß einer von beyden Spielern eine zum Mattgeben fähige Figur, oder einen auch wohl zwey Bauern mehr als der Gegner im Spiele behält; dieser gibt alsdann gleich mit seiner Figur matt, oder er sucht einen seiner Bauern früher als der Gegner wieder zu einer neuen Königin zu machen, durch welche er alsdann Meister der Partie wird. In denen nun durchgeführten Musterspielen ging also mein Bestreben hauptsächlich dahin, zu zeigen, wie man seine Anfangs- und Mittelzüge einzurichten habe, daß man beständig den Angriff über den Gegner behaupte, und daß man ihm eine Figur nach der andern so abtauschen kann, um im Vortheile einer bessern Stellung oder im Gewinne auch nur eines Bauers zu bleiben, und wie man die Bauern zu spielen habe, um nach Abtauschung aller Figuren gewiß zu seyn, einen davon bis in die Dame bringen zu können.

In diesem vierten Abschnitte werde ich nun so deutlich als möglich praktisch lehren, wie man die durch Befolgung obiger Grundsätze errungenen Vortheile zum wirklichen Gewinne der Partien anzuwenden habe.

Die Endspiele lassen sich füglich in drey Classen eintheilen, welche wir einzeln durchgehen wollen, als:

1) Endspiele, in welchen nur Bauern übrig sind.
2) Endspiele, in welchen Bauern und Figuren, und
3) Endspiele, in welchen nur allein Figuren übrig sind.

Bey der Angabe der Stellungen der Endspiele habe ich mich folgender Bezeichnung bedient:

K. bedeutet: König.
D. — Dame oder Königinn.
L. — Laufer.
S. — Springer.
T. — Thurm.
B. — Bauer.

Da nur in den Stellungen, nicht aber in den Zügen bey den Endspielen viele Veränderungen vorkommen können, so habe ich diese, meistens kurzen Spiele, nicht in Tabellen gearbeitet, denn dieß würde mehr Verwirrung als Deutlichkeit hervorbringen, und dem Lernbegierigen mitunter beschwerlich werden.

Erste Abtheilung.

Endspiele, wo nur noch Bauern übrig sind.

Wie schon oben in den theoretischen Grundsätzen bemerkt wurde, sind in diesen Endspielen die Könige die besten Steine, um die noch vorhandenen Bauern zur Dame zu bringen. Der König muß also nicht unthätig stehen bleiben, wenn keine Figuren mehr da sind,

sondern er muß sich an seine Bauern anschließen, und sie zur Dame geleiten.

Der Verlust oder Gewinn der Partie hängt in einem solchen Falle meistens von der ersten Entgegenstellung der Könige ab. Derjenige nähmlich wird mehrentheils die Partie gewinnen, welcher seinen König zuerst dem andern so entgegenstellt, daß dieser nicht weiter vorrücken kann, sondern ihm ausweichen muß.

Da die Verschiedenheit in diesen Spiel-Endungen, wo nur Bauern übrig sind, außerordentlich groß ist, so habe ich nur einige Beyspiele dieser Stellungen angeführt, die aber hinlänglich zur Belehrung sind, wie man sich in allen vorkommenden Stellungen zu verhalten habe.

I.

Ein Bauer allein gegen den einzelnen König.

Stellung: Weiß: K, E 1. B, E 2.
— Schwarz: K, E 8.

a) In dieser Stellung wird Weiß gewinnen, wenn er am Zuge ist, weil sein König sich zuerst dem andern entgegenstellen kann; hätte aber Schwarz den ersten Zug, so bleibt es remis.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 1.	E 1. F 2.	—	E 8. E 7.

Weiß würde schlecht spielen, wenn er zuerst den Bauer zöge; denn sein Hauptaugenmerk muß dahin gehen, seinen König dem schwarzen zuerst entgegen zu stellen, welchen Vortheil er dadurch verlöre.

Zug 2.	F 2. E 3.	—	E 7. E 6.

Hätte Schwarz aber seinen König wieder auf E 8. zurückgezogen, um dort den Bauer zu erwarten, so

müßte Weiß ihn mit dem Könige bis auf E 6. verfolgen, und dann erst mit dem Bauer vorrücken.

Zug 3. E 3. E 4. — E 6. E 7.

Durch die Entgegenstellung des Königs auf E 4. war nun Schwarz genöthigt zuerst zu weichen. Dieß konnte auch auf F 6. oder D 6. geschehen; man sehe darüber die Veränderung.

Zug 4. E 4. E 5. — E 7. E 8.
— 5. E 5. E 6. — E 8. F 8.

Hier bleibt der weiße König stehen, bis sein Bauer nachgerückt ist.

Zug 6. E 2. E 4. — F 8. E 8.
— 7. E 4. E 5. — E 8. F 8.
— 8. E 6. D 7. — F 8. F 7.
— 9 E 5. E 6† — F 7. F 8.
— 10. E 6. E 7.† — F 8. F 7.
— 11. F 7. E 8. neue Königin.

Veränderung beym dritten Zuge des Schwarzen.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 3.	E 3. E 4.	—	E 6. F 6.

Ginge der schwarze König D 6., so müßte Weiß auf den folgenden Zug statt D 5. auf F 5. ziehen.

Zug 4. E 4. D 5. — F 6. E 7.
— 5. D 5. E 5. — E 7. D 7.

Wäre Schwarz auf den vierten Zug mit dem Könige F 5. gegangen, so mußte Weiß E 2. E 4. spielen.

Zug 6. E 5. F 6. — E 7. D 8.
— 7. F 6. E 6.

So stehet der weiße König wieder auf dem sechsten Felde vor seinem Bauer; hat man dieß einmahl erreicht, so gehet der Bauer zur Dame, der Zug mag seyn, an wem er wolle. Die Stellung sey z. B.

Weiß: K. E 6. B, E 5.
Schwarz: K, E 8.
Wenn Weiß am Zuge ist:

Weiß.		Schwarz.
E 6. F 6.	—	E 8. F 8.
E 5. E 6.	—	F 8. E 8.
E 6. E 7.	—	E 8. D 7.
F 6. F 7.	—	D 7. D 6.
E 7. E 8. zur Dame.		

Wenn Schwarz am Zuge ist:

— —	—	E 8. F 8.
E 6. D 7.	—	F 8. F 7.
E 5 E 6.†	—	F 7. F 8.
E 6. E 7.†	—	F 8. F 7.
E 7. E 8. zur Dame.		

b) Hätte aber in oben angeführtem Beyspiele Schwarz den Auszug gehabt, so bleibt es unentschieden, denn der schwarze König kann nur patt, aber nicht matt werden. Z. B.

	Schwarz		Weiß.
Zug 1.	E 8. E 7.	—	E 1. F 2.
— 2.	E 7. E 6.	—	F 2. E 3.
— 3.	E 6. E 5.	—	E 3. F 3.

Durch den Auszug hat nun Schwarz den Vortheil erhalten, seinen König dem andern entgegen stellen zu können, und dadurch zum Ausweichen aus der Linie, auf welcher der Bauer steht, zu nöthigen.

Zug 4. E 5. F 5. — E 2. E 4.†

Schwarz muß sich immer dem weißen Könige entgegen setzen; wäre dieser auf den dritten Zug D 3. statt F 3. gegangen, so müßte Schwarz auch D 5. spielen.

Zug 5. F 5. E 5. — F 3. E 3.

	Schwarz.		Weiß.
Zug 6.	E 5. E 6.	—	E 3. F 4.
— 7.	E 6. F 6.	—	E 4. E 5. †
— 8.	F 6. E 6.	—	F 4. E 4.
— 9.	E 6. E 7.	—	E 4. F 5.
— 10.	E 7. F 7.	—	E 5. E 6. †
— 11.	F 7. E 7.	—	F 5. E 5.
— 12.	E 7. E 8.	—	E 5. F 6.

Hier dürfte Schwarz durchaus nicht etwa statt E 8. auf F 8. oder D 8. gehen, denn der weiße König bekäme dadurch den Vortheil der Entgegenstellung auf dem sechsten Felde und der Bauer könnte nicht mehr aufgehalten werden. Siehe darüber die Veränderung

Zug 13.	E 8. F 8.	—	E 6. E 7. †
— 14.	F 8. E 8.	—	F 6. E 6.

Nun ist es patt und also remis.

Veränderung beym zwölften Zug des Schwarzen.

	Schwarz.		Weiß.
Zug 12.	E 7. F 8.	—	E 5. F 6.
— 13.	F 8. E 8.	—	E 6. E 7.
— 14.	E 8. D 7.	—	F 6. F 7.

Nun gehet der Bauer ungehindert zur Dame.

c) Steht aber der Bauer auf einer Thurmlinie, nähmlich auf der Linie A oder H., und der feindliche König kann, er mag stehen wo er will, nicht verhindert werden, das letzte Feld der Laufer-Linien, nähmlich der Linien C oder F einzunehmen, so bleibt es allezeit unentschieden.

Stellung. Weiß: K, G 3. B, H 2.
— Schwarz. K, B 8.
Schwarz ist am Zuge.

Schwarz.		Weiß.
B 8. C 8.	—	G 3. G 4.
C 8 D 8.	—	G 4. G 5.
D 8. E 8.	—	G 5. G 6.
E 8. F 8.		

Nun hindert Schwarz den weißen König G 7. zu ziehen. Wollte letzterer aber G 6. H 7. ziehen, so bliebe Schwarz immer auf den Feldern F 8. und F 7. und Weiß stünde seinem eigenen Bauer im Wege. Würde Weiß aber mit dem Bauer vorrücken, so ginge Schwarz auf G 8. und kann nicht mehr aus der Ecke gebracht werden. Wäre aber bey diesem Beyspiele Weiß am Zuge gewesen, so hätte er den schwarzen König hindern können, auf die Linie F zu gelangen, und also seinen Bauern zur Dame gebracht.

Aus diesem hier Gelehrten gehet hervor, daß nur derjenige Bauer zur Dame gebracht werden kann, dessen König sich dem feindlichen wenigstens einen Schritt vor dem Bauer zuerst entgegen stellen, und dadurch denselben zum Ausweichen oder Zurückgeben auf der Linie, auf welcher der Bauer stehet, nöthigen kann. Geschiehet aber die Entgegenstellung von einer oder der andern Seite, zwey oder mehrere Schritte vor dem Bauer, so gehet der Bauer allezeit ungehindert zur Dame; denn man bemächtigt sich durch einen Zug mit dem Bauer des Nachzuges, und nöthigt den feindlichen König zum Ausweichen. Folgende Beyspiele werden dieß deutlicher machen.

Die Stellung sey: Weiß. K, G 3. B, E 2.
Schwarz. K, G 5.

Ist Schwarz am Zuge, so kann man es nicht verhindern, daß der Bauer zur Dame ginge.

Schwarz.		Weiß.
G 5. F 5.	—	G 3. F 3.
F 5. E 5.	—	F 3. E 3.

Gehet nunmehr der schwarze König zurück, so treibt ihn der Weiße bis auf das letzte Feld, und zieht alsdann auf die vorhin gezeigte Art den Bauer zur Dame, weicht Schwarz aber auf F oder D 5. aus, so zieht Weiß nach Befinden D oder F 4., schneidet dadurch den Gegner von der E-Linie ab, und bringt den Bauer ebenfalls zur Dame.

Wäre aber in obigem Beyspiele Weiß am Zuge gewesen, so verhindert Schwarz durch die Entgegenstellung die Dame.

Weiß.		Schwarz.
G 3. F 3.	—	G 5. F 5.
F 3. E 3.	—	F 5. E 5.

Weiß mag nun ziehen, wie er will, so stellt jener sich ihm immer entgegen, oder geht ihm nach, und es bleibt remis, wie es unter b gezeigt wurde.

Wäre aber die Stellung folgende:

Weiß: K, G 4. B, E 2.

Schwarz: K, G 6.,

so gehet der Bauer allezeit zur Dame, der Zug mag seyn an wem er wolle. Z. B.

Wenn Weiß am Zuge ist:

Weiß.		Schwarz.
G 4. F 4.	—	G 6. F 6.
F 4. E 4.	—	F 6. E 6.
E 2. E 3.	—	

Durch diesen Zug des Bauers nöthigt Weiß nunmehr den schwarzen König entweder zurückzugehen oder

auszuweichen; in beyden Fällen ist der Bauer nicht mehr aufzuhalten.

Hätte aber in diesem Beyspiele Schwarz den Zug gehabt, so stellte sich Weiß dem Könige auf der E Linie gleich entgegen, und der Bauer geht ebenfalls ungehindert weiter.

II.

Ein Bauer auf jeder Seite.

Aus dem vorher Gelehrten wird man leicht beurtheilen können, ob man in solchen Stellungen seinen Bauer früher zur Dame bringen könne, als der Gegner. Ist dieß nicht augenscheinlich der Fall, so bleibt es allezeit unentschieden; denn man muß seinen Bauer verlassen, um den feindlichen aufzuhalten; will man dieß nicht thun, so stellen sich die Könige einander immer entgegen, und es muß daher unentschieden bleiben. Man sehe folgendes Beyspiel.

Stellung. Weiß: K, G 1. B, B 2.
Schwarz: K, G 8. B, B 7.

Es ist gleichviel wer am Zuge ist. Z. B. Schwarz.

Schwarz.		Weiß.
G 8. F 7.	—	G 1. F 2.
F 7. E 6.	—	F 2. E 2.

Würde Weiß den König E 3. gezogen haben, so zöge der Gegner den seinigen E 5. und der Weiße müßte zuerst weichen. Deßwegen wartet also Weiß mit Recht, bis Schwarz E 5. oder F 5. spielt, um ihm den König zuerst entgegenstellen zu können.

Schwarz.		Weiß.
E 6. E 5.	—	E 2. E 3.

Schwarz.	Weiß.
B 7. B 6.	B 2. B 3.
B 6. B 5.	B 3. B 4.

Nun darf Weiß nur immer den Schwarzen folgen, und sich in beständiger Entgegenstellung erhalten, so bleibt es offenbar unentschieden.

In Spielendungen, in welchen beyde Spieler nach einander in die Dame ziehen können, kann oft derjenige im Nachtheile seyn, dessen König so stehet, daß ihm der feindliche Bauer durch den Zug in die Dame als neue Königin gleich Schach biethet. Hierdurch wird er verhindert, selbst in die Dame zu ziehen, oder er verliert sogar die erst wieder bekommene neue Königin, wenn sich König und Königin gerade in einer Angriffslinie befanden. Man muß also in solchen Endspielen darauf bedacht seyn, den König auf kein Feld zu stellen, welches in der Angriffslinie des Feldes liegt, auf welchem der feindliche Bauer zur Königin wird.

III.

Der König mit zwey Bauern gegen den einzelnen König.

Dieß ist allezeit gewonnen, die Bauern mögen getrennt oder verbunden seyn, wenn sie der feindliche König nur nicht gleich auf der Stelle nehmen kann.

Erste Stellung. Weiß: K, H 2. B, A 3. C 3.
Schwarz: K, B 5.

Hat Weiß den Zug, so muß sich der König nähern; ist aber Schwarz am Zuge, so ist auf folgende Art zu spielen.

Schwarz.		Weiß.
B5. C4.	—	A3. A4.
C4. C5.	—	H2. G2.

Nehmen durfte Schwarz nicht, sonst kann er dem andern Bauer nicht mehr nachkommen.

C5. B6.	—	C3. C4.

Dieß war für Weiß ein nothwendiger Zug, denn wenn Schwarz nunmehr A5. ziehet, so spielt Weiß C5. und Schwarz darf aus oben angeführtem Grunde wieder nicht nehmen. Wäre aber Schwarz auf C4. gegangen, so müßte der weiße König wieder einen Schritt näher kommen.

B6. A5.	—	C4. C5.
A5. A6.	—	G2. F3.
A6. B7.	—	A4. A5.
B7. C6.	—	A5. A6.
C6. C7.	—	F3. E4.
C7. C6.	—	E4. E5.
C6. C7.	—	E5. D5.
C7. B8.	—	C5. C6.
B8. C7. oder A7.	—	A6. A7. od. C6. C7. zur Dame.

Zweyte Stellung. W: K, F2. B, A5. B4.
S: K, B5.

In dieser Stellung muß Weiß gewinnen, weil Schwarz den Bauer auf A5. nicht nehmen kann, und den auf B4. nicht nehmen darf, weil er den andern alsdann nicht mehr einholen könnte; hierdurch gewinnt der weiße König Zeit, die Bauern zur Dame zu geleiten. —

Dritte Stellung. W: K, B5. B, A7. B6.
S: K, A8.

Für einen Ungeübten ist es schwer in dieser Stellung zur Dame zu kommen, weil der König sich nicht nähern darf, ohne den feindlichen patt zu setzen. Allein der erste Bauer muß Preis gegeben werden. Es ist übrigens gleich, wer am Zuge ist. Z. B.

Weiß.		Schwarz.
B 5. C 5.	—	A 8. B 7.
A 7. A 8.	—	B 7. A 8°
C 5. C 6.	—	A 8. B 8.
B 6. B 7.	—	B 8. A 7.
C 6. C 7.	So ist der Bauer nicht mehr aufzuhalten.	

IV.

Der König mit zwey Bauern gegen den König mit einem Bauer.

Gemeiniglich gewinnt jener, der zwey Bauern hat, weil er die Entgegenstellung des Königs hindern, oder ist sie schon geschehen, zu verlassen zwingen kann; doch gibt es viele Fälle, wo das Spiel unentschieden bleibt. Nachstehende Beyspiele werden hinreichend seyn, um einen Schachspieler in den Stand zu setzen, zu beurtheilen, ob er in irgend einer Stellung gewinnen, oder bloß remis machen kann.

Erste Stellung. W: K, C 4. B, F 4. G 4.
S: K, F 7. B, F 6.

In dieser Stellung muß Weiß gewinnen, er mag den Zug haben oder nicht. Z. B.

Weiß.		Schwarz.
C 4. C 5.	—	F 7. E 7.
F 4. F 5.	—	E 7. D 7.

Durch diesen Bauernzug gewinnt Weiß einen Zug.

Weiß.		Schwarz.
C5. D5.	—	D7. E7.

Weiß stellt den König zuerst entgegen, und der schwarze König muß weichen.

D5. C6.	—	E7. F7.
C6. D6.	—	F7 F8.
D6. E6.	—	F8. G7.
E6. E7.	—	

Nun muß der schwarze König seinen Bauer verlassen. Dieselbe Lage entstünde auch, wenn Schwarz den Zug gehabt hätte.

Zweyte Stellung. W: K, E4. B, F4. G4.
S: K, E6. B, F6.

Hier stehen die Bauern wie in der ersten Stellung, nur die Könige stehen anders, und dieß verursacht, daß die Partie remise bleiben muß, es mag den Zug haben, wer will, weil der schwarze König sich dem weißen immer entgegen stellen kann. Z. B.

Weiß.		Schwarz.
F4. F5. †	—	E6. D6.

Zöge Weiß, anstatt Schach zu geben, E4. D4., so müßte der schwarze König dem weißen immer nachgehen.

E4. D4.	—	D7. C6.
D4. C4.	—	C6. D6.
C4. D4.	—	

Zöge Weiß aber gar B4., so ginge Schwarz E5., und ersterer verlöre seine Bauern.

Dritte Stellung. W: K, E4. B, F4. G5.
S: K, E6. B, G7.

In dieser Stellung gewinnt Weiß, wenn er den

Zug hat, denn er spielt F 4. F 5. oder G 5, G 6., wodurch der schwarze König immer zum Weichen gebracht wird. Ist aber Schwarz am Zuge, so zieht er G 7. G 6. und dann kann sich sein König beständig dem weißen entgegen stellen.

Vierte Stellung. W: K, E 5. B, F 6. G 5.
S: K, F 7. B, G 6.

Lolli und Cozio, zwey berühmte italienische Schachschriftsteller, erklären die Partie in dieser Stellung für remis, es möge Weiß oder Schwarz den Zug haben; sie haben aber Unrecht, denn in beyden Fällen kann Weiß durch Aufopferung des Bauers auf F 6. gewinnen. Z. B.

Wenn Schwarz am Zuge ist:

Schwarz.		Weiß.
F 7. F 8.	—	E 5. E 6.
F 8. E 8.	—	F 6. F 7.†
E 8. F 8.	—	E 6. D 7.
F 8. F 7.°	—	D 7. D 6.
F 7. F 8.	—	D 6. E 6.
F 8. G 7.	—	E 6. E 7.
G 7. H 8.	—	E 7. F 6.
H 8. H 7.	—	F 6. F 7.
H 7. H 8.	—	F 7. G 6.°
H 8. G 8.	—	G 6. H 6.
G 8. H 8.	—	G 5. G 6.
H 8. G 8.	—	G 6. G 7.
G 8. F 7.	—	H 6. H 7. auf den nächsten Zug eine neue Königin.

Wenn Weiß am Zuge ist:

Weiß.		Schwarz.
E 5. D 6.	—	F 7. F 8

Weiß.		Schwarz.
F 6. F 7.	—	F 8. F 7.°
D 6. D 7.	—	F 7. F 8.
D 7. E 6.	—	F 8. G 7.
E 6. E 7.	—	G 7. G 8.
E 7. F 6.	—	G 8. H 7.
F 6. F 7.	—	H 7. H 8.

und so weiter wie oben.

Fünfte Stellung. W: K, H 6. B, G 2. H 5.
S: K, G 8. B, H 7.

In dieser Stellung muß Weiß gewinnen, er mag am Zuge seyn oder nicht, jedoch nur durch einen besondern Vortheil. Weiß darf nähmlich, wenn der feindliche König auf dem Springerfelde steht, seinen Bauer auf G 2. nicht zwey, sondern nur einen Schritt ziehen, sonst bleibt es unentschieden. Stände er aber auf dem Thurmfelde, so muß er zwey Schritte machen, um zur Dame zu gelangen, sonst wird es gleichfalls remis. Diese Regel ist aber nur zu beobachten nöthig, wenn der feindliche König auf der Springer- oder Thurmlinie steht, steht er auf einer der vier andern Linien, so wird Weiß allezeit gewinnen, er mag den Bauer ein oder zwey Schritte ziehen.

V.

Einige andere Spielendungen mit Bauern.

Erste Stellung. W: K, G 3. B, D 4. C 5. B 5. A 4.
S: K, A 5. B, H 5. G 4. E 4. D 5.

In dieser Stellung gewinnt Schwarz, wenn er am Zuge ist, und auf folgende Art spielt:

Schwarz.		Weiß.
E 4. E 3.	—	B 5. B 6.
A 5. A 6.	—	A 4. A 5.
H 5. H 4.†	—	G 3. G 4.°
E 3. E 2. zur Dame.		

Wäre aber der weiße König statt G 4. auf G 2. gegangen, so gäbe Schwarz wieder Schach auf H 3. und zöge alsdann nach Befinden E 3. E 2. odes H 3. H 2.

Aber auch Weiß kann die Partie gewinnen, wenn er am Zuge ist, und auf folgende Art spielt:

Weiß.		Schwarz.
B 5. B 6.	—	A 5. A 6.
A 4. A 5.	—	E 4. E 3.

Würde jetzt Schwarz A 6. B 7. gespielt haben, so müßte Weiß den König auf F 4. setzen; dadurch zwänge er den schwarzen König den Platz B 7. wieder zu verlassen und nun könnte einer der weißen Bauern vorrücken.

Weiß.		Schwarz.
C 5. C 6.	—	H 5. H 4.†
G 3. F 4.	—	E 3. E 2.

Hätte Weiß G 3. G 2. gezogen, so könnte er nicht mehr gewinnen, denn Schwarz gäbe mit demselben Bauer nochmahls Schach, Weiß mag alsdann hingehen, wohin er will, so zieht Schwarz einen seiner Bauern vor, und einer davon ginge sicher zur Dame, weil sich der König durch das Wegnehmen des einen zu weit von dem andern entfernen müßte.

Weiß.		Schwarz.
C 6. C 7.	—	A 6. B 7.*)

*) Schwarz sollte eigentlich statt dieses Zuges in die Dame ziehen, hierdurch würde die Partie remis werden.

Weiß.		Schwarz.
A 5. A 6.	†—	B 7. C 8.
A 6. A 7.	—	C 8. B 7.
A 7. A 8.	†—	B 7. A 8.°
C 7. C 8. Matt.		

Zweyte Stellung. W: K, D3. B, C3. B3. A3. H2.
S: K, E 5. B, B 5. H 4. G 4.

Wenn in dieser Stellung Schwarz den Zug hat, so muß er gewinnen. Z. B.

Schwarz.		Weiß.
G 4. G 3.	—	H 2. G 3.°
H 4. H 3.	—	

Dieser Bauer geht nun sicher zur Dame; hätte Schwarz aber den Bauer genommen, so könnte ihn der weiße König einhohlen.

Hätte Weiß aber den Zug gehabt, so würde er auch gewinnen. Z. B.

Weiß		Schwarz.
D 3. E 3.	—	G 4. G 3.
H 2. G 3.°	—	H 4. H 3.
E 3. F 3.	—	H 3. H 2.
F 3. G 2.	—	

Nun gehet der schwarze Bauer verloren, und von den drey weißen auf der andern Seite muß einer zur Dame kommen.

Dritte Stellung. W: K, G 1. B, A 5. B 5. C 5.
S: K, H 5. B, A 7. B 7. C 7. G 3. H 4.

Obgleich Weiß hier zwey Bauern weniger hat, so wird er doch durch einen wohl berechneten Zug gewinnen. Z. B.

Weiß.		Schwarz.
B5. B6.	—	C7, B6.°
A5. A6.	—	

Beyde Bauern kann nun Schwarz nicht auf einmahl nehmen; einer von ihnen gehet also ungehindert zur Dame. Wäre aber Schwarz am Zuge gewesen, so hätte er durch das Vorziehen des Bauers auf B 6. Weiß zum Abtausch derselben genöthigt, und einen von denen auf G3. und H4. in die Dame gebracht, wie es Nr. III. in der dritten Stellung gelehrt wurde.

Zweyte Abtheilung.

Endspiele, in welchen Bauern und Figuren vorhanden sind.

In diesen Endspielen ist die Verschiedenheit der Stellungen noch größer, als in denen der ersten Abtheilung. Ich habe daher nur die lehrreichsten darunter hier aufgeführt, die aber hinreichend zur Bestimmung des Verhaltens eines Spielers in jedem vorkommenden Falle seyn werden.

I.

Ein Laufer und ein Bauer gegen den einzelnen König.

Es gibt nur einen Fall, in welchem Laufer und Bauer nicht gewinnen können, wenn nähmlich der Bauer ein Thurmbauer, und der Laufer nicht von der Farbe des Eckfeldes ist, auf welchem der Bauer zur Dame werden sollte. Kann der feindliche König dieses Eckfeld noch erreichen, so bleibt es unentschieden.

Stellung. W: K, G5. L, C4. B, H5.
S: K, H7.

Weiß.		Schwarz.
H5. H6.	—	H7. H8.
C4. D3.	—	H8. G8.
G5. G6.	—	G8. H8.
D3. E2.	—	H8. G8.
H6. H7.†	—	G8. H8.

Nun bleibt es eben so gut unentschieden, als wenn der Laufer gar nicht da wäre. Wäre der Laufer aber auf den schwarzen Feldern gelaufen, so hätte Weiß dem feindlichen König das Eckfeld versperren können, und dadurch den Bauer zur Dame gebracht.

II.

Ein Springer und ein Bauer gegen den einzelnen König.

Dieß ist in jeder Stellung gewonnen, wenn der feindliche König den Bauer nur nicht gleich nehmen kann.

III.

Ein Laufer gegen einen Bauer.

Nur durch vorhergegangene nothwendige Züge können Stellungen entstehen, in welchen der Bauer auf seinem Wege zur Dame nicht aufgehalten oder genommen werden kann. Z. B.

Stellung. W: K, E2. L, E5.
S: K, C2. B, D4.

Ist Schwarz am Zuge, so gibt er mit dem Bauer Schach; hierdurch gewinnt er einen Zug, und kommt glücklich über das schwarze Feld D 2. hinweg.

IV.

Ein Springer gegen einen Bauer.

Dieß bleibt allezeit unentschieden, sogar wenn der König von seinem Springer entfernt stehet.

Erste Stellung. W: K, H 2. S, A 2.
S: K, B 3. B, A 3.

Weiß.		Schwarz.
A 2. C 1.†	—	B 3. B 2.
C 1. D 3.†	—	B 2. C 2.
D 3. B 4.†	—	C 2. B 3.
B 4. D 3.	—	

Schwarz kann nun seinen Bauer nicht weiter vorziehen, ohne ein doppeltes Schach zu bekommen.

Zweyte Stellung. W: K, H 4. S, C 1.
S: K, E 3. B, C 2.

Weiß.		Schwarz.
H 4. G 3.	—	E 3. D 2.
C 1. B 3.†	—	D 2. D 1.
G 3. F 2.	—	

So kann sich der weiße König immer mehr nähern, und es muß daher unentschieden bleiben.

V.

Ein Laufer und ein Bauer gegen zwey Bauern.

Erste Stellung. W. K, F 2. B, E 3. F 3.
S: K, F 6. L, D 6. B, F 5.

In dieser Stellung gewinnt Schwarz mit dem Laufer, nur muß er darauf bedacht seyn, daß der Gegner seine zwey Bauern nicht für seinen einzelnen abtausche. Z. B.

Weiß.		Schwarz.
F 2. E 2.	—	F 6. E 6.
E 2. D 3.	—	D 6. C 7.

Würde Schwarz statt des letztern Zuges E 6. D 5. gespielt haben, so gäbe Weiß Schach und Schwarz wäre genöthigt die Bauern zu wechseln.

D 3. E 2.	—	E 6. D 6.
E 2. D 3.	—	D 6. C 5.

Schwarz durfte wieder nicht D 5. ziehen.

D 3. C 3.	—	C 7. A 5. †
C 3. D 3.	—	A 5. B 4.
D 3. E 2.	—	C 5. C 4.
E 2. F 2.	—	C 4. D 3.
E 3. E 4.	—	F 5. F 4.
F 2. F 1.	—	D 3. E 3.
F 1. G 2.	—	B 4. D 6.

So gehen nun beyde Bauern verloren und mit ihnen auch das Spiel.

Zweyte Stellung. W: K, F 2. B, F 3. G 3.
S: K, F 6. L, D 6. B, F 5.

In dieser Stellung bleibt es unentschieden, weil Schwarz die weißen Bauern nicht auf ihrer rechten Seite angreifen kann, wie es ihm in der vorhergehenden Stellung frey stand. Z. B.

Weiß.		Schwarz.
F 2. G 2.	—	F 6. G 5.
G 2. H 3.	—	

So ziehet Weiß den König immer G 2. H 3. und Schwarz kann ihn nicht nöthigen, diese Stellung zu verlassen. Wollte letzterer aber wie im vorigen Beyspiele, mit dem Könige die weißen Bauern auf ihrer

linken Seite angreifen, so muß Weiß auf folgende Art spielen.

Weiß		Schwarz.
F 2. G 2.	—	F 6. E 5.
G 2. H 3.	—	E 5. D 4.
F 3. F 4.	—	D 4. E 3.
G 3. G 4.	—	

Nun kann Schwarz dem Wechsel der Bauern nicht mehr ausweichen.

Dritte Stellung. W: K, D 2. L, E 5. B, C 5.
S: K, B 1. B, A 2. B 7.

Hat Schwarz in dieser Stellung den Zug, so bleibt die Partie unentschieden, denn er zieht mit dem Bauer in die Dame, und der Laufer muß gleich für dieselbe gegeben werden. Ist aber Weiß am Zuge, so muß er gewinnen auf folgende Art:

Weiß.		Schwarz.
E 5. A 1.	—	B 1. A 1.°

Weiß läßt sich den Laufer nehmen, um den König einsperren zu können.

D 2. C 2,	—	B 7. B 5.

Nehmen darf Weiß nicht, sonst wäre Schwarz patt.

C 5. C 6.	—	B 5. B 4.
C 6. C 7.	—	C 4. B 3.†
C 2. B 3.°	—	A 1. B 1.
C 7. C 8. Dame		A 2. A 1 Dame.
C 8. C 2. † matt.		

VI.

Ein Laufer und ein Bauer gegen einen Laufer.

Sind die Laufer von verschiedener Farbe, so bleibt es allezeit unentschieden; denn der Laufer kann den

Bauer auf dem Felde seiner Farbe nehmen. Sind sie aber von einerley Farbe, so kömmt es auf die Stellung der Könige an; ist der König mit dem Laufer allein so weit von dem feindlichen Bauer entfernt, daß sich der König desselben ihm vor dem Bauer entgegenstellen, und zum Ausweichen nöthigen kann, so gewinnt zuweilen der, welcher den Bauer hat. Jedoch bleibt es auch alsdann in den meisten Stellungen unentschieden. Hier folgen zwey Beyspiele.

Erste Stellung. W: K, C 6. L, D 2. B, G 6.
S: K, A 6. L, B 2.

In dieser Stellung gewinnt Weiß, weil er den schwarzen Laufer zwingen kann, ihm den seinigen zu nehmen, wodurch jener die Linie verlassen muß, auf welcher er den feindlichen Bauer auf seinem Wege zur Dame hätte nehmen können.

Weiß.		Schwarz.
C 6. D 6.	—	A 6. B 6.
D 6. E 6.	—	B 6. C 6.
E 6. F 7.	—	C 6. D 7.
D 2. H 6.	—	B 2. D 4.
H 6. G 7.	—	D 4. E 3.
G 7. F 6.	—	E 3. H 6.
F 6. G 5.	—	

Nun wird Schwarz genöthigt, den Laufer zu nehmen, und der Bauer gehet ungehindert zur Dame.

Zweyte Stellung. W: K, H 6. L, D 2. B, G 6.
S: K, G 8. L, B 2.

In dieser Stellung bleibt es offenbar unentschieden, denn der schwarze König kann nicht gezwungen werden, seinen Platz zu verlassen.

VII.

Ein Laufer und ein Bauer gegen drey Bauern.

Dieß bleibt in den mehrsten Stellungen unentschieden; denn die drey Bauern können von ihrem Könige nicht unterstützt werden, da dieser nur verhindern muß, daß der feindliche nicht zur Dame geht; sie werden also dem Laufer zur Beute.

Stellung. Weiß: K, C 4. B, B 5. C 2. D 3.

— Schwarz: K, D 8. L, D 6. B, F 7.

Schwarz.		Weiß.
F 7.	F 5. —	C 4. D 4.
F 5.	F 4. —	D 4. E 4.
D 8.	D 7. —	C 2. C 4.
D 7.	C 7. —	D 3. D 4.
C 7.	D 7. —	C 4. C 5.
D 6.	B 8. —	D 4. D 5.
D 7.	D 8. —	D 5. D 6.
D 8.	D 7. —	E 4. F 4.°
B 8.	D 6.°† —	

So gehen nun alle drey Bauern verloren.

VIII.

Zwey Bauern mehr auf einer Seite, und jeder einen Laufer von verschiedener Farbe.

Diese Partie gewinnt der, welcher die zwey Bauern mehr hat; er muß sie aber zur Unterstützung unter einander nie bloß auf Felder von der Farbe seines Laufers ziehen, denn der feindliche König würde sich alsdann zwischen sie stellen, und könnte nicht weggetrieben werden.

Stellung. W: K, F3. L, C4. B, A4. B3. E4. F4. G4. H3.
— S: K, C6. L, D8. B, A5. B6. G7. H6.

In dieser oder einer ähnlichen Stellung muß man E4. E5. ziehen; würde man aber den schlechten Zug F4. F5. machen, so setzte sich der feindliche König auf D6. Von da wäre er nicht mehr wegzutreiben, und kein Bauer könnte nun zur Dame gebracht werden.

Es ist also in allen Spielendungen, in welchen man verbundene Bauern und einen Laufer hat, als Hauptregel anzumerken, daß man diese auf Felder von der dem Laufer entgegengesetzten Farbe ziehen müsse, um durch den Laufer den feindlichen König und andere Steine abhalten zu können, sich zwischen die Bauern hineinzustellen.

IX.

Ein Springer mit Bauern gegen einen Laufer mit einem Freybauer mehr.

Stellung. W: K, F2. S, E5. B, A2. B2. C3. D4. G2. H2.
S: K, G8. L, E8. B, A7. B6. C6. D5. E4. G7. H7.

Weiß.			Schwarz.	
F 2.	E 3.	—	G 8.	F 8.
E 3.	F 4.	—	F 8.	E 7.
G 2.	G 4.	—	H 7.	H 6.
H 2.	H 4.	—	E 7.	E 6.
B 2.	B 4.	—	G 7.	G 6.
A 2.	A 4.	—	A 7.	A 6.
F 4.	E 3.	—	B 6.	B 5.
A 4.	A 5.	—	E 6.	F 6.
E 3.	F 4.	—	F 6.	E 6.
F 4.	E 3.	—		

So bleibt es nun unentschieden, denn keiner kann seine Stellung ändern, ohne dadurch eine Blöße zu geben.

X.

Besondere Endigung eines Spieles mit einem weißen Laufer und drey Bauern auf jeder Seite.

Stellung. W: K, E 2. L, D 5. B, A 2. B 3. C 4.
S: K, F 5. L, D 7. B, A 3. B 4. C 5.

Ist Schwarz am Zuge, so muß er nothwendig gewinnen; er gibt seinen Laufer nähmlich auf A 4. Preis. Nimmt Weiß den Laufer, so zieht Schwarz den Bauer B 4. B 3. Weiß muß diesen Bauer wieder nehmen, und alsdann geht der Bauer auf A 3. zur Dame. Wollte aber Weiß den Laufer nicht nehmen, so nimmt dieser selbst den Bauer auf B 3., und darauf geht der Thurmbauer wieder ungehindert in die Dame. Hätte aber Weiß in obiger Stellung den Zug gehabt, so bleibt es unentschieden. Z. B.

Weiß.		Schwarz.
E 2. E 3.	—	F 3. E 5.

Schwarz konnte jetzt nicht gleich seinen Laufer zur Aufopferung hinstellen, weil er sonst Schach von dem feindlichen Laufer bekommen, und dadurch einen Zug verloren haben würde.

D 5. E 4.	—	D 7. A 4.
E 4. B 1.	—	A 4. B 3.°
A 2. B 3.°	—	

Nun bleibt es natürlich unentschieden. Schwarz hätte zwar, anstatt seinen Laufer aufzuopfern, den Weißen auf F 5. zur Abtauschung der Laufer zwingen

können, aber es hätte ihm ebenfalls nichts genutzt, da die Bauern gesperrt sind, und die Könige sich immer einander entgegenstellen können. Wenn die Bauern, wie in dieser Stellung, in einander verschränkt stehen, daß keiner weiterziehen kann, so ist derjenige im Vortheile, dessen Bauern schon weiter vorgerückt sind, wenn er einen Stein Preis geben, und sich dadurch den Weg zur Dame eröffnen kann. Jedoch muß auch alsdann der feindliche König zu weit entfernt oder abgeschnitten seyn, um es nicht verhindern zu können. Überhaupt sind aber in dergleichen Stellungen die Springer wirksamer als die Laufer.

XI.

Ein Thurm und ein Bauer gegen einen Laufer.

Mehrentheils wird derjenige gewinnen, welcher Thurm und Bauer hat, obwohl es auch Stellungen gibt, in welchen es unentschieden bleiben muß. Folgende Stellungen dienen zum Muster.

Erste Stellung. W: K, E 4. T, D 1. B, D 4.
S: K, E 6. L, C 7.

Weiß.	Schwarz.
D 1. A 1. —	C 7. B 8.
A 1. A 6.† —	B 8. D 6.

Hätte Schwarz den König zurückgezogen, so müßte Weiß mit dem Seinigen D 5. spielen; denn der Vortheil, um in einem solchen Endspiele zu gewinnen, besteht darin, daß man zuerst den feindlichen König auf die Endlinie treibt, und dann erst mit dem Bauer vorrückt.

Weiß.		Schwarz.
A 6. B 6.	—	E 6. D 7.
E 4. D 5.	—	D 6. G 3.
B 6. B 7. †	—	G 3. C 7.
B 7. A 7.	—	D 7. C 8.
D 5. C 6.	—	C 7. G 3.
A 7. A 8. †	—	G 3. B 8.
D 4. D 5.	—	C 8. D 8.

Nun muß Schwarz mit dem Könige weiter gehen, wodurch er Laufer und Spiel verliert.

Zweyte Stellung. W: K, G 4. T, H 6. B, F 5.
S: K, F 7. L, E 3.

Weiß.		Schwarz.
H 6. C 6.	—	E 3. D 4.
C 4. H 5.	—	F 7. G 7.

In dieser Lage bleibt nun das Spiel unentschieden; nur muß Schwarz seinen König immer dem weißen entgegengesetzt erhalten, und seinen Laufer so ziehen, daß er das Vordringen des Bauers auf E 5. verhindern, und mit selbigem gleich Schach biethen kann, wenn der feindliche König ein Feld seiner Farbe betritt um den Bauer zu unterstützen.

Hätte Schwarz, dieser Regel zuwider, auf den letzten Zug statt F 7. G 7. den Laufer gezogen, so verlöre er das Spiel. Z. B.

Weiß.		Schwarz.
— —	—	D 4. E 3.
F 5. F 6.	—	E 3. D 4.
H 5. G 5.	—	D 4. E 3. †
G 5. F 5.	—	E 3. D 2.
C 6. C 7. †	—	F 7. F 8.
F 5. G 6.	—	Nun muß Weiß gewinnen.

XII.

Ein Thurm und ein Bauer gegen einen Thurm.

Bey diesen Spielendungen kommt es ganz auf die Stellung der Könige an. Ist der feindliche König von der Linie, auf welcher der Bauer zur Dame gehen soll, zu weit entfernt, und kann daher von dieser durch den Thurm abgeschnitten werden, so gewinnt der, welcher den Bauer hat. Stehet aber der feindliche König schon auf der Linie des Bauers vor demselben, so bleibt es unentschieden, nur muß in diesem Falle der Thurm so gestellt werden, daß mit demselben immer Schach geboten werden kann, um den König von seinem Bauer wegzubringen. Hier folgen einige Beyspiele zur Erläuterung.

Erste Stellung. W: K, C 4. T, B 7. B, B 4.
S: K, G 5. T, E 1.

Weiß.	Schwarz.
B 7. F 7.	—

Durch diesen Zug ist der schwarze König von dem Bauer abgeschnitten.

—	—	E 1. C 1. †
C 4. D 5.	—	G 5. G 6.
F 7. F 2.	—	C 1. D 1. †
D 5. C 6.	—	D 1. C 1. †
C 6. B 6.	—	C 1. B 1.
B 4. B 5.	—	G 6. G 5.
B 6. C 6.	—	B 1. C 1. †
C 6. B 7.	—	C 1. B 1.
B 5. B 6.	—	B 1. B 3.
B 7. C 7.	—	B 3. C 3. †
C 7. B 8.	—	C 3. B 3.

Weiß.		Schwarz.
B 6. B 7.	—	B 3. B. 4.
F 2. A 2.	—	

Nun kann der weiße König ohne Schach zu bekommen A 8. ziehen, und sein Bauer geht zur Dame.

Zweyte Stellung. W: K, B 5. T, H 6. B, B 6.
S: K, B 8. T, G 1.

In dieser Stellung bleibt es unentschieden; denn will sich der weiße König nähern, so gibt der schwarze Thurm immer Schach; so lange aber der König nicht näher kommen kann, darf auch sein Bauer nicht vorrücken,

Dritte Stellung. W: K, G 6. T, E 5. B, C 4.
S: K, C 8. T, F 1.

Auch in dieser Stellung bleibt es unentschieden; denn der weiße König ist durch den schwarzen Thurm vom Bauer abgeschnitten, und der Thurm allein bringt diesen nicht zur Dame.

XIII.

Ein Thurm mit zwey Bauern gegen einen Thurm mit einem Bauer.

Hier kommt es auf die Stellung an, welche das Spiel erhält, wenn einer von den zwey Bauern gegen den einzelnen des Gegners gewechselt worden ist. Diese Stellung ist alsdann nach den in der vorhergehenden Nummer angegebenen Regeln zu beurtheilen. Stehen drey gegen zwey, vier gegen drey Bauern einander entgegen, so müssen Bauer um Bauer gewechselt werden, und die daraus entstehende Stellung entscheidet gleichfalls darüber, ob man nach oben angeführten Regeln gewinnen könne.

XIV.

Die Königin gegen einen Thurm und Bauer.

Den Ausgang eines solchen Spieles entscheidet wiederum die Stellung der Steine, besonders der Könige. Ich gebe hier zwey Stellungen zum Muster an.

Erste Stellung. W: K, D 5. D, B 3.
S: K, D 8. T, E 6. B, D 7.

In dieser Stellung bleibt es gewiß unentschieden, denn der weiße König kann nicht näher kommen; die Königin aber macht allein nicht matt, und kann auch den feindlichen König nicht zwingen, den Bauer zu verlassen.

Zweyte Stellung. W: K, F 4. D, D 3.
S: K, E 7. T, E 5. B, D 6.

In dieser Stellung gewinnt Weiß, weil seine Königin den feindlichen König rückwärts angreifen, und ihn von seinem Bauer wegtreiben kann, ungeachtet Schwarz den weißen König durch den Thurm verhindert, über die fünfte Linie wegzugehen, indem er denselben immer auf E 5. und C 5. hin und her zieht.

Weiß.	Schwarz.
D 3. H 7. † —	E 7. E 6.
H 7. G 8. † —	E 6. E 7.
G 8. C 8. —	E 5. C 5.
C 8. B 7. † —	E 7. E 6.
B 7. G 7. —	C 5. E 5.
G 7. C 7. —	E 5. C 5.
C 7. D 8. —	C 5. E 5.
D 8. E 8. † —	E 6. D 5.
E 8. C 8. —	E 5. H 5.
C 8. A 8. † —	D 5. C 4.
A 8. C 6. †	

So gehet nun der schwarze Bauer verloren, denn zurück auf E 6. durfte der schwarze König nicht gehen, weil sonst durch das Schach auf E 8. der Thurm verloren gegangen wäre. Wie man alsdann mit der Königin gegen einen Thurm matt machen kann, wird in der dritten Abtheilung der Endspiele gezeigt werden.

XV.

Königin und ein Bauer gegen Königin.

Mehrentheils bleibt eine solche Partie unentschieden, doch gibt es zuweilen Stellungen, in welchen derjenige gewinnen muß, welcher den Bauer hat. Z. B.

Erste Stellung. W: K, G 7. D, D 3. B, F 6.
S: K, B 4. D, C 5.

Weiß.		Schwarz.
F 6. F 7.	—	C 5. G 5.†
D 3. G 6.	—	G 5. E 5.†
G 7. G 8.	—	E 5 D 5.
G 8. H 7.	—	D 5. H 1.†
G 6. H 6.	—	H 1. E 4.†
H 7. G 8.	—	E 4. G 4.†
H 6. G 7.	—	G 4. E 6.

So gibt die schwarze Königin entweder Schach oder hindert den Bauer am Vorrücken.

Zweyte Stellung. W: K, H 7. D, F 7. B, G 7.
S: K, B 6. D, C 5.

In dieser Stellung gewinnt Weiß. Ist er am Zuge, so rückt er mit dem Bauer in die Dame, und läßt sich einen Thurm dafür geben; hätte aber Schwarz den Zug, und wollte auf C 2. Schach geben, so setzt Weiß

die Königin auf G 6. vor, und gibt dadurch Schach König und Königin.

XVI.

Die Königin gegen einen einzelnen Bauer, welcher aber unter dem Schutze seines Königs bis auf das siebente Feld vorgedrungen ist, und also nur einen Schritt zur Dame hat.

Wenn der König, welcher die Königin hat, nicht schon bey dem feindlichen Bauer, sondern mehr oder weniger entfernt stehet, so entscheidet den Ausgang einer solchen Partie die Linie, auf welcher sich der Bauer befindet. Stehet der Bauer auf der Linie B. D. E. und G., so gewinnt die Königin allezeit; denn sie kann den feindlichen König durch wiederholtes zweckmäßiges Schachbiethen zwingen, sich vor seinen Bauer zu stellen, und durch jeden solchen Zurückzug gewinnt ihr eigener König Zeit, einen Schritt näher zu kommen. Stehet aber der Bauer auf einer Thurm- oder Laufer-Linie, A. C. F. H., so kann die Königin nicht matt, sondern nur patt machen.

Folgende Beyspiele werden dieß noch mehr erläutern.

Erste Stellung. W: K, G 7. D, A 7.
S: K, D 2. B, E 2.

Weiß.		Schwarz.
A 7. F 2.	—	D 2. D 1.
F 2. D 4†	—	D 1. C 2.
D 4. E 3.	—	C 2. D 1.
E 3. D 3.†	—	D 1. E 1.
G 7. F 6.	—	E 1. F 2.

Weiß.		Schwarz.
D 3. D 2.	—	F 2. F 1.
D 2. F 4. †	—	F 1. G 2.
F 4. E 3.	—	G 2. F 1.
E 3. F 3. †	—	F 1. E 1.
F 6. E 5.	—	E 1. D 2.
F 3. F 2.	—	D 2. D 1.
F 2. D 4. †	—	D 1. C 2.
D 4. E 3.	—	C 2. D 1.
E 3. D 3. †	—	D 1. E 1.
E 5. E 4.	—	E 1. F 2.
D 3. F 3. †	—	F 2. E 1.
E 4. D 3.	—	E 1. D 1.

So gehet nun der Bauer, und mit ihm die Partie verloren.

Zweyte Stellung. W: K, B 6. D, D 7.
S: K, G 2. B, H 2.

In dieser Stellung bleibt es unentschieden, weil die Königin genöthigt ist, ein immerwährendes Schach zu geben, oder in die Dame ziehen zu lassen.

Weiß.		Schwarz.
D 7. G 4. †	—	G 2. H 1.
G 4. F 3. †	—	H 1. G 1.
F 3. G 3. †	—	G 1. H 1.

Wollte nun Weiß seinen König einen Schritt näher ziehen, so wäre Schwarz patt; Weiß muß also dem schwarzen König wieder Luft machen, und kann daher keinen Zug gewinnen, um mit dem Könige näher zu kommen.

Dritte Stellung. W: K, B 2. D, C 4.
S: K, G 2. B, F 2.

Auch in dieser Stellung bleibt es nothwendig unentschieden. Z. B.

Weiß.		Schwarz.
C 4. E 2.	—	G 2. G 1.
E 2. G 4.†	—	G 1. H 2.
G 4. F 3.	—	H 2. G 1.
F 3. G 3.†	—	G 1. H 1.

Schwarz hat nicht nöthig, sich auf dieses Schach mit dem Könige vor seinen Bauer zu stellen, sondern er flüchtet sich in das Eckfeld. Um ihn nun nicht patt zu setzen, darf Weiß den Bauer nicht nehmen, sondern muß mit der Königin Platz machen; er kann also keinen Zug gewinnen, um sich mit dem Könige zu nähern, und es muß daher unentschieden bleiben.

Jedoch gibt es einige Stellungen, in welchen die Königin gegen einen Bauer auf der Lauferlinie gewinnen kann, wenn ihr König dem feindlichen Könige gegenüber nicht weiter als auf dem vierten Felde des Schachbretes entfernt stehet. Z. B.

Vierte Stellung. W: K, B 4. D, E 2.
S: K, B 2. B, C 2.

Weiß.		Schwarz.
E 2. D 2.	—	B 2. B 1.
B 4. B 3.	—	C 2 C 1. neue Königin.
D 2. A 2.† matt.		

Wäre Schwarz, anstatt in die Dame zu ziehen, mit dem Könige auf A 1. gegangen, so müßte Weiß den Bauer mit dem König, und nicht mit der Dame nehmen, um das Patt setzen zu vermeiden.

Hätte Schwarz in obiger Stellung den Zug gehabt, so würde Weiß zwar auch gewinnen müssen, jedoch

müßte er Acht geben, einen Fehler zu vermeiden, welcher sehr leicht begangen werden kann. Z. B.

Schwarz.		Weiß.
B 2. B 1.	—	B 4. B 3.
C 2. C 1.	—	

Schwarz läßt sich jetzt einen Springer geben, und erbeutet dadurch die Königin. Weiß hätte also statt auf B 3. mit dem König auf C 3. gehen sollen; dem von der neuen Königin gegebenen Schach weicht er alsdann auf B 3. aus, und Schwarz kann das Matt doch nicht vermeiden.

Fünfte Stellung. W: K, G 4. D, B 6.
S: K, D 1. B, C 2.

Weiß.		Schwarz.
B 6. B 3.	—	D 1. D 2.
B 3. B 2.	—	D 2. D 1.
G 4. F 3.	—	D 1. D 2.

Schwarz durfte nicht in die Dame ziehen, denn er wäre durch die Königin auf E 2. gleich matt gewesen.

F 3. E 4.	—	D 2. D 1.
E 4. D 3.	—	C 2. C 1. neue Königin.
B 2. E 2. Matt.		

Dritte Abtheilung.

Endspiele, in welchen allein Figuren übrig sind.

Nach Verschiedenheit der noch übrig gebliebenen Figuren sind auch diese Endspiele sehr mannigfaltig; doch beruht der Ausgang derselben weniger auf die verschiedenen Stellungen der Steine als auf die Gattungen derselben selbst. Es wird daher in den folgenden Bey-

spielen deutlich gezeigt werden, durch welche Züge man mit jeder Gattung der Figuren matt machen könne, und wer diese Züge genau inne hat, wird sie leicht in jeder vorkommenden Stellung anzuwenden wissen. Mit einigen Figuren und in gewissen Verhältnissen der Figuren beyder Spieler gegen einander läßt sich ohne Fehler des Gegners gar nicht matt machen, also kein erzwungenes Matt geben. Man merke daher folgende Bestimmungen:

1) Zwey Springer allein können nicht matt machen.
2) Zwey Laufer allein machen matt.
3) Ein Laufer und ein Springer ebenfalls.
4) Ein Thurm allein gibt matt.
5) Ein Thurm gegen ein Pferd oder gegen einen Laufer bleibt remis.
6) Ein Thurm gegen Thurm, so wie die Königin gegen Königin bleibt remis.
7) Ein Thurm und Laufer gegen Thurm gewinnt.
8) Ein Thurm und Pferd gegen Thurm bleibt unentschieden.
9) Königin gegen einen Thurm gewinnt.
10) So auch Königin gegen ein Pferd oder einen Laufer, sogar gegen beyde zugleich, und gegen zwey Pferde gewinnt.
11) Aber die Königin gegen zwey Laufer, gegen zwey Thürme oder gegen einen Thurm verbunden mit Laufer und Pferd bleibt remis.

I.

Matt durch einen Thurm gegen den einzelnen König.

Dieses Matt ist leicht zu geben. Man muß nähmlich den feindlichen König zur Entgegenstellung nöthi-

gen, und dann mit dem Thurme Schach geben, wodurch jener genöthigt wird eine Linie weiter zurück zu gehen. Dieß wiederholt man so lange, bis der König auf eine Endlinie getrieben ist, auf welcher dann der Thurm gleich matt gibt. Z. B.

Erste Stellung. W: K, D 3. T, F 4.
S: K, C 5.

Weiß.		Schwarz.
F 4. H 4.	—	C 5. B 5.

Wäre Schwarz D 5. gegangen, so müßte der weiße Thurm gleich Schach geben, so aber geht der König jenem nach.

Weiß.		Schwarz.
D 3. C 3.	—	B 5. A 5.
C 3. B 3.	—	A 5. B 5.
H 4. H 5.†		

Durch dieses Schach wird Schwarz genöthigt, eine Linie weiter zurück zu weichen. Ziehet er nun C 6., so folgt ihm der weiße König, aber nicht in gerader Linie, sondern in der Richtung des Springerzuges, um ihn zu zwingen, sich selbst dem Könige entgegen zu stellen, worauf der Thurm wieder Schach gibt.

Weiß.		Schwarz.
—	—	B 5. C 6.
B 3. B 4.	—	C 6. D 6.
B 4. C 4.	—	D 6. E 6.
C 4. D 4.	—	E 6. F 6.
D 4. E 4.	—	F 6. G 6.
H 5. B 5.	—	G 6. H 6.
E 4. F 4.	—	H 6. G 6.

In dieser Stellung ziehet Weiß den Thurm auf A 5., um durch diesen gleichgültigen Zug den schwarzen König

zu zwingen, sich selbst dem weißen entgegen zu stellen. Ziehet der schwarze König jetzt F 6., so gibt der Thurm Schach, und treibt ihn dadurch wieder eine Linie zurück; ziehet er auf H 6., so muß sich der weiße König auf G 4. stellen, wodurch auf den nächsten Zug dasselbe Verhältniß eintreten muß. Gehet er aber von selbst zurück, so stellet sich der Thurm auf A 6. Auf diese Art wird Schwarz auf die Endlinie getrieben, auf welcher er bey der ersten Entgegenstellung des Königs matt wird.

Zweyte Stellung. W: K, F 6. T, C 7.
S: K, H 5.

In dergleichen Stellungen sind ungeübte zuweilen in Verlegenheit, wie sie matt geben sollen, und treiben den Gegner oft noch lange auf dem Brete umher, und doch ist es mit zwey Zügen bewerkstelligt.

Weiß.		Schwarz.	
C 7.	C 4.	—	H 5. H 6.
C 4.	H 4† Matt.		

Auf diesem Vortheil beruhet auch das Kunststück durch den Thurm auf einem bestimmten Felde Matt zu geben, wovon wir hier zur Unterhaltung der Liebhaber auch ein Beyspiel geben wollen.

Dritte Stellung. W: K, C 5. T, B 5.
S: K, A 6.

Der König soll auf dem Felde E 8. matt werden.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 1.	C 5. C 6.	—	A 6 A 7.
— 2.	B 5. A 5.†	—	A 7. B 8.
— 3.	A 5. A 4.	—	B 8. C 8.
— 4.	A 4. B 4.	—	C 8. D 8.
— 5.	C 6. D 6.	—	D 8. C 8.
— 6.	B 4. B 5.	—	C 8. D 8.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 7.	B 5. C 5.	—	D 8. E 8.
— 8.	D 6. E 6.	—	E 8. F 8.
— 9.	C 5. G 5.	—	F 8. E 8.
— 10.	G 5. G 8. † Matt.		

Veränderung auf den fünften Zug des Schwarzen:

Zug 5.	—	—	—	D 8. E 8.
— 6.	D 6. E 6.		—	E 8. D 8.
— 7.	B 4. C 4.		—	D 8. E 8.
— 8.	C 4. C 8. † Matt.			

II.

Matt durch zwey Thürme gegen Einen.

Derjenige, welcher zwey Thürme hat, muß den Gegner zu zwingen suchen, seinen Thurm abtauschen zu müssen, worauf er durch die oben angegebene Art mit dem andern matt macht. Zur Abtauschung des Thurmes gelangt man leicht, wenn man den feindlichen König auf eine Endlinie treibt, auf welcher er genöthigt wird, seinen Thurm vorzusetzen, um nicht matt zu seyn.

Erste Stellung. W: K, H 7. T, F 7. C 7.
S: K, E 4. T, B 2.

Weiß.		Schwarz.
C 7. C 1.	—	B 2. H 2. †

Weiß muß damit anfangen, seine Thürme zu trennen, um zu verhindern, daß der feindliche König ihnen entgegen gehen, und dadurch das Schachgeben einstellen kann.

Weiß.		Schwarz.
H 7. G 8.	—	H 2. A 2.
C 1. D 1. †		

Weiß darf noch kein Schach geben, sonst entwiche der König auf die D-Linie.

Weiß.		Schwarz.
—	—	A 2. A 8.†
G 8. H 7.	—	A 8. A 2.
F 7. E 7.†	—	E 4. F 3.
D 1. F 1.†	—	F 3. G 2.
F 1. F 6.	—	A 2. A 3.
E 7. G 7.†	—	G 2. H 2.
F 6. H 6.†	—	

Um nicht matt zu seyn, muß Schwarz nun den Thurm versetzen. Weiß nimmt diesen, und gibt mit dem andern nach Nro. I. matt.

Zweyte Stellung. W: K, D 8. T, A 7. C 5.
S: K, D 6. T. H 4.

In dieser kritischen Lage, in welcher dem Weißen das Matt oder der Verlust eines Thurmes droht, muß Weiß auf folgende Art spielen:

Weiß.		Schwarz.
C 5. H 5.	—	H 4. H 5.°
A 7. A 6.†	—	D 6. E 5.
A 6. A 5.†	—	

So gehet der schwarze Thurm verloren.

III.

Matt durch einen Thurm und Laufer gegen einen Thurm.

Um mit diesen Figuren matt zu machen, muß man den König auf eine äußere Linie treiben, und ihn in eine solche Stellung bringen, daß er entweder den Thurm Preis geben, oder wenigstens ihn für den Laufer aufopfern muß. Man gebe aber wohl darauf Acht,

den König nicht patt zu setzen. Der Laufer ist vorzüglich dazu zu gebrauchen, dem feindlichen Thurme das Schachgeben zu verwehren, oder den König dagegen zu decken.

Ich nehme hier eine Stellung an, in welche Schwarz leicht gebracht werden kann, wie ich hernach zeigen werde.

Erste Stellung. W: K, E 6. T, C 4. L, E 5.
S: K, E 8. T, D 1.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 1.	C 4. C. 8. †	—	D 1. D 8.
— 2.	C 8. C 7.	—	D 8. D 2.

Wenn der schwarze Thurm D 3. oder D 1. gezogen hätte, so könnte Weiß gleich den seinigen G 7. spielen, so aber muß letzterer einen gleichgültigen Zug machen, um Schwarz zu nöthigen, D 1. oder D 3. zu ziehen. Die Folge wird zeigen, wie nöthig es für Weiß ist, daß sich der schwarze Thurm nicht auf dem Felde D 2. festsetze.

— 3.	C 7. B 7.	—	D 2. D 1.
— 4.	B 7. G 7.	—	D 1. F 1.

Schwarz hätte auch mit dem Könige F 8. gehen können. Siehe die erste Veränderung.

Zug 5.	E 5. G 3.	—	F 1. F 3.

Auch anstatt dieses Zuges hätte Schwarz den König F 8. spielen können. Siehe die zweyte Veränderung.

Zug 6.	G 3. D. 6.	—	F 3. E 3. †
— 7.	D 6. E 5.	—	E 3. F 3.

Zöge Schwarz statt dieses Thurmes den König auf F 8., so ginge der weiße Thurm auf H 7. und das Matt wäre nicht mehr zu hindern.

Zug 8.	G 7. E 7. †	—	E 8. F 8.

Würde Schwarz den König D 8. gespielt haben, so zöge der weiße Thurm B 7. und gäbe darauf Matt.

	Weiß.	Schwarz.
Zug 9.	E 7. C 7. —	F 8. G 8.
— 10.	C 7. G 7. † —	G 8. F 8.

Der König durfte nicht H 8. gehen, sonst geht der Thurm durch das Abzugschach verloren.

Zug 11. G 7. G 4. — F 8. E 8.

Hätte Schwarz den Thurm E 3. gespielt, um den Laufer am Schachgeben zu hindern, so zieht Weiß den Thurm H 4. worauf es matt ist.

Zug 12. E 3. F 4. —

Nun mag Schwarz spielen, was er will, das Matt ist nicht mehr zu hindern; denn ziehet er auch den König F 8., so gibt der weiße Laufer Schach und der Thurm Matt, weil Schwarz den seinigen nicht vorsetzen kann.

Erste Veränderung bey dem vierten Zuge des Schwarzen.

Stellung. W: K, E 6. T, G 7. L, E 5.
S: K, E 8. T, D 1.

	Weiß.	Schwarz.
Zug 4.	B 7. G 7. —	E 8. F 8.
— 5.	G 7. H 7. —	D 1. G 1.

Schwarz hatte keinen andern Zug, um das Matt zu hindern; allein dadurch gehet der Thurm verloren.

Zug 6. H 7. B 7. — F 8. G 8.

Schwarz hatte wieder keinen andern Zug; denn hätte er auch mit dem Thurm auf G 6. Schach gebothen, so setzte Weiß den Laufer vor. Alsdann muß er auf G 8. und würde durch das Schach des weißen Thurmes auf B 8. und H 8. matt werden.

		Weiß.		Schwarz.
Zug	7.	B 7. B 8. †	—	G 8. H 7
—	8.	B 8. H 8. †	—	H 7. G 6.
—	9.	H 8. G 8. †	—	

So gehet der schwarze Thurm verloren.

Zweyte Veränderung bey dem fünften Zuge des Schwarzen.

Stellung. W: K, E 6. T, G 7. L, G 3.
S: K, E 8. T, F 1.

		Weiß.	Schwarz.
Zug	5.	E 5. G 3.	E 8. F 8.
—	6.	G 7. G 4.	F 8. E 8.

Schwarz zieht zurück, um sich in den Stand zu setzen, das Schach vom Thurme decken zu können.

Zug	7.	G 4. C 4.	—	F 1. D 1.

Schwarz hätte auch den König F 8. ziehen können. Siehe das Supplement.

Zug	8.	G 3. H 4.	—	E 8. F 8.
—	9.	H 4. F 6.	—	D 1. E 1. †
—	10.	F 6. E 5.	—	F 8. G 8.
—	11.	C 4. H 4.	—	

So ist nun das Matt des Thurmes auf H 8. nicht mehr zu hindern.

Supplement zu dieser Veränderung bey dem siebenten Zuge des Schwarzen.

Stellung. W: K, E 6. T, C 4. L, G 3.
S: K, E 8. T, F 1.

Zug	7.	G 4. C 4.	—	E 8. F 8.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 8.	G 3. E 5.	—	F 8. G 8.
— 9.	C 4. H 4.	—	

Nun gibt der Thurm auf H 8. matt.

Zweyte Stellung. W: K, F 6. T, D 1. L, F 5.
S: K, F 8. T, E 7.

Viele große Spieler glauben, daß das Spiel in dieser Stellung unentschieden bleiben müsse. Allein wer die Anweisung in der vorigen Stellung matt zu machen recht begriffen hat, dem wird es nicht schwer fallen, mit denselben Zügen auch hier seinen Endzweck zu erreichen.

*) Anweisung, den Gegner zu nöthigen, die oben angegebene Stellung zu nehmen, um alsdann mit Thurm und Laufer gegen einen Thurm matt machen zu können.

Stellung. W: K, E 4. T. A 2. L, E 3.
S: K, E 6. D 7.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 1.	A 2. B 2.	—	D 7. D 8.

Weiß hätte einen vergeblichen Zug gethan, wenn er gleich Schach gegeben haben würde, denn Schwarz setzte den Thurm vor; so aber ist letzterer genöthigt, den Thurm zu ziehen, worauf Weiß alsdann Gebrauch vom Laufer machen kann.

---

*) Aus dieser Anweisung wird man nicht erschöpfend unterrichtet, wie der Gegner in die beabsichtete Stellung zu ziehen gezwungen werden könne; indem die angegebenen Züge der Schwarzen keineswegs nothwendig oder auch nur immer entschieden die Besten sind. Dasselbe gilt auch von allen, in andern Lehrbüchern bisher mitgetheilten Versuchen, diese Aufgabe zu lösen.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 2.	E 3. F 4.	—	D 8. E 8.
— 3.	B 2. B 6. †	—	E 6. F 7. †

Jetzt war das Schachgeben des Weißen zu rechter Zeit, weil Schwarz den Thurm nicht mehr versetzen konnte.

Zug 4.	E. 4. F 5.	—	E 8. E 2.
— 5.	B 6. B 1.	—	E 2. F 2.
— 6.	B 1. B 7. †	—	F 7. F 8.

Wenn Schwarz mit dem Könige E 8. gegangen wäre, so hätte Weiß den Laufer Preis gegeben, und sich mit dem Könige E 6. auf Matt gestellt. Jetzt besteht aber die Schwierigkeit darin, den Laufer auf das Feld E 5. zu bringen, denn der Gegner wird dieses durch das Hin- und Herziehen des Thurmes auf F 2. und F 1. zu verhindern trachten.

Zug 7.	F 5. E 4.	—	F. 8. E 8.

Wenn Schwarz Schach gegeben hätte, so müßte Weiß den König auf D 4. und dann den Laufer auf E 5. ziehen. Schwarz hätte aber auch auf G 8. gehen können; hierüber siehe die Veränderung.

Zug	8.	F 4. E 5.	—	F 2. F 7.
—	9.	B 7. B 8. †	—	E 8. E 7.
—	10.	E 4. D 5.	—	F 7. F 1.
—	11.	B 8. B 7. †	—	E 7. E 8.
—	12.	D 5. E 6.	—	

Somit ist nun der Endzweck erreicht, den Gegner in oben angegebene Stellung zu bringen.

Veränderung bey dem siebenten Zug des Schwarzen.

Stellung. W: K, E 4. T, B 7. L, F 4.
S: K, F 8. T, F 2.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 7.	F 5. E 4.	—	F 8. G 8.
— 8.	F 4. E 5.	—	F 2. F 7.
— 9.	B 7. B 1.	—	F 7. F 2.
— 10.	E 4. D 5.	—	G 8. F 7.
— 11.	B 1. B 7.†	—	F 7. G 6.
— 12.	B 7. G 7.†	—	G 6. H 6.
— 13.	D 5. E 6.	—	F 2. E 2.
— 14.	G 7. G 1.	—	E 2. F 2.
— 15.	E 5. F 6.	—	H 6. H 5.
— 16.	G 1. G 5.†	—	H 5. H 6.
— 17.	E 6. F 7.	—	F 2. C 2.
— 18.	G 5. B 5.	—	C 2. C 7.†
— 19.	F 6. E 7.	—	C 7. D 7.
— 20.	B 5. B 8.	—	H 6. H 5.
— 21.	B 8. B 4.		

Nunmehr kann Schwarz das Matt nicht mehr hindern.

Aus dieser Veränderung siehet man, daß es verschiedene Arten gibt, das Matt zu erzwingen. Als Hauptregel merke man dabey, daß der Laufer immer neben dem Könige seyn müsse, um letztern gegen den feindlichen Thurm decken zu können.

IV.

Zwey Springer gegen den einzelnen König.

Zwey Springer können kein erzwungenes Matt

geben; es ist daher nur möglich, wenn der einzelne König fehlerhaft ziehet. Z. B.

Stellung. W: K, G 6. S, F 5. G 5.
S: K, G 8.

Wenn Weiß in dieser Stellung auf H 6. Schach biethet, und der schwarze König ginge statt F 8. auf H 8., so gibt das andere Pferd auf F 7. Matt.

V.

Matt durch zwey Laufer gegen den einzelnen König.

Um dieses Matt zu geben, muß man:

1) den feindlichen König durch Entgegenstellung des eigenen auf eine äußere Linie des Schachbretes treiben.
2) Denselben in ein Eckfeld jagen, und ihm dann den Ausgang auf einer Seite durch den König, auf der andern Seite durch die zwey Laufer sperren. Aber
3) sehr darauf Acht haben, daß er nicht patt werde, welches man am leichtesten verhüten kann, wenn man sich durch einen gleichgültigen Laufzug des Nachzuges bemächtigt. Z. B.

Stellung. Weiß: K, E 6. L, C 2. F 2.
Schwarz: K, G 7.

Weiß.		Schwarz.
F 2. E 3.	—	G 7. F 8.
C 2. G 6.	—	F 8. G 7.
G 6. H 5.	—	G 7. F 8.
E 3, H 6.†	—	F 8. G 8.
H 5. G 6.	—	G 8. H 8.
E 6. F 6.	—	H 8. G 8.
G 6. D 3.	—	G 8. H 8.
F 6. G 6.	—	H 8. G 8.
D 3. C 4.†	—	G 8. H 8.
H 6. G 7.†	Matt.	

VI.

Matt durch einen Laufer und Springer gegen den einzelnen König.

Dieses ist ein nothwendiges jedoch nur durch sehr wohl berechnete Züge auszuführendes Matt.

Der König kann nur in einem Eckfelde matt werden, welches von der Farbe des Laufers ist. Man muß also suchen, ihn auf die schon öfters gezeigte Art auf eine äußere Linie und von da in ein Eckfeld zu treiben, wenn es auch ein falsches wäre. Dieß ist leicht auszuführen, obwohl dazu keine bestimmten Regeln angegeben werden können. Ist der König einmahl in einem Eckfelde, so muß man den eigenen König auf das dritte Feld von der Ecke an gerechnet in schräger Linie setzen, der Laufer muß auf einer Seite den Ausgang sperren, und der Springer so gestellt werden, daß er dem Könige das Eckfeld hindert.

Es sey also die Stellung:

Weiß: K, F 6. L, C 4. oder auch B 3. D 5. A 2.
S, E 5. damit er G 6. springen kann.

Schwarz: K, H 8.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 1.	E 5. G 6.†	—	H 8. H 7.
— 2.	C 4. D 5.	—	H 7. H 6.

Weiß macht einen nichtsbedeutenden Zug, um den Nachzug zu gewinnen.

Zug 3.	D 5. G 8.	—	H 6. H 5.
— 4.	G 6. E 5.	—	H 5. H 6.

Dieser Zug des Weißen war nothwendig, sonst entwischte Schwarz wieder über das Feld G 4. Hätte Weiß statt dessen den König nachgezogen, so müßte er bey jetzigem Zuge des Schwarzen doch wieder zurück.

Wäre aber Schwarz anstatt H 6. auf H 4. gegangen, so siehe darüber die Veränderung.

Zug 5. E 5. G 4.† — H 6. H 5.
— 6. F 6. F 5. — H 5. H 4.
— 7. F 5. F 4. — H 4. H 3.

Wäre Schwarz aber H 5. gegangen, so muß der weiße Laufer Schach geben; Schwarz wird dadurch auf H 4. zurück genöthigt. Alsdann macht der weiße Laufer einen gleichgültigen Zug auf seiner Linie, und nun muß Schwarz H 3. gehen.

Zug 8. G 4. E 3. — H 3. H 4.

Weiß ziehet so, um dem König das Feld G 2. zu sperren.

	Weiß		Schwarz.
Zug 9.	G 8. F 7.	—	H 4. H 3.
— 10.	F 7. E 8.	—	H 3. H 4.
— 11.	E 3. G 2.†	—	H 4. H 3.
— 12.	F 4. F 3.	—	H 3. H 2.
— 13.	F 3. F 2.	—	H 2. H 3.
— 14.	E 8. D 7.†	—	H 3. H 2.
— 15.	G 2. E 3.	—	H 2. H 1.

Der Springer muß nun so gestellt werden, daß er dem feindlichen Könige das Feld H 2. hindert und doch dem Laufer die Ecklinie nicht sperrt.

Zug 16. D 7. C 8. — H 1. H 2.

Weiß macht einen gleichgültigen Zug; denn hätte er jetzt schon den Springer F 1. gespielt, um das Feld H 2. zu hindern, so wäre Schwarz patt.

Zug 17. E 3. F 1. — H 2. H 1.
— 18. C 8. B 7.† Matt.

Will man aber das Matt mit dem Springer ge-

ben, so muß man vom sechzehnten Zuge an auf folgende Art spielen:

Zug 16.	D 7. H 3.	—	H 1. H 2.
— 17.	H 3. F 1.	—	H 2. H 1.
— 18.	F 1. G 2.†	—	H 1. H 2.
— 19.	E 3. F 1.†	Matt.	

Veränderung bey dem vierten Zuge des Schwarzen.

Stellung. W: K, F 6. L, G 8. S, E 5.
S: K, H 5.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 4.	G 6. E 5.	—	H 5. H 4.

Durch diesen Zug sucht Schwarz in die andere schwarze Ecke zu kommen.

Zug 5.	G 8. D 5.	—	H 4. G 3.

Dieser Zug des Weißen ist nothwendig, um dem König die weißen Felder abzuschneiden; der Springer sperrt die schwarzen. Schwarz hätte auch auf H 5. zurück gehen können; siehe das Supplement zu dieser Veränderung.

Zug 6.	E 5. D 3.	—	G 3. H 4.
— 7.	D 5. F 3.	—	H 4. G 3.
— 8.	F 3. D 1.	—	G 3. H 4.
— 9.	F 6. F 5.	—	H 4. G 3.
— 10.	F 5. G 5.	—	G 3. H 3.
— 11.	D 1. G 4.†	—	H 3. G 3.
— 12.	G 5. H 5.	—	G 3 G 2.
— 13.	H 5. H 4.	—	G 2. H 2.
— 14.	G 4. H 3.	—	H 2. G 1.
— 15.	H 4. G 3.	—	G 1. H 1.
— 16.	D 3. F 4.	—	H 1. G 1.
— 17.	F 4. E 2 †	—	G 1. H 1.
— 18.	H 3. G 2.†	Matt.	

Supplement zu dieser Veränderung bey dem fünften Zuge des Schwarzen.

Stellung. W: K, F 6. L, D 5. S, E 5.
S: K, H 4.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 5.	G 8. D 5.	—	H 4. H 5.
— 6.	D 5. E 4.	—	H 5. H 6.
— 7.	E 5. G 4.†	—	H 6. H 5.
— 8.	F 6. F 5.	—	H 5. H 4.
— 9.	F 5. F 4.	—	H 4. H 5.
— 10.	E 4. F 5.	—	H 5. H 4.

Weiß macht bloß einen gleichgültigen Zug, um den Nachzug zu gewinnen.

Zug 11.	F 5. G 6.	—	H 4. H 3.
— 12.	G 4. E 3.	—	H 3. H 4.
— 13.	E 3. G 2.†	—	H 4. H 3.
— 14.	F 4. F 3.	—	H 3. H 2.
— 15.	F 3. F 2.	—	H 2. H 3.
— 16.	G 6 F 5.†	—	H 3. H 2.
— 17.	G 2. E 3.	—	H 2. H 1.
— 18.	F 5. E 6.	—	H 1. H 2.

Dieß ist wieder nur ein Ausfüllungszug des Weißen.

Zug 19.	E 3. F 1.†	—	H 2. H 1.
— 20.	E 6. D 5.†		Matt.

VII.

Matt durch die Königin gegen einen Thurm.

In den mehrsten Stellungen ist dieß Matt nothwendig. Um es zu bewerkstelligen, muß man:

1) Den König, der den Thurm hat, auf eine äußere Linie treiben. Dieß bewirkt man dadurch, daß man

seinen König immer dem feindlichen entgegensetzt, alsdann wiederhohlt mit der Königin Schach gibt, oder durch dieselbe in der Lauferrichtung den feindlichen Thurm unbrauchbar macht, indem er zur Deckung seines Königs vor selbigen gezogen werden muß. Hierdurch wird der König nach und nach gezwungen, bis auf die letzte Linie zu weichen.

2) Wenn dieß geschehen ist, so habe man sorgfältig darauf Acht, daß der Gegner nicht seinen Thurm Preis gibt, um patt zu werden.

Zur nachstehenden Stellung kann man den König immer bringen.

Erste Stellung. W: K, F 5. D, E 5.
S: K, D 7. T, D 6.

Weiß.		Schwarz.
E 5. B 5.†	—	D 7. E 7.
B 5. B 7.†	—	D 6. D 7.
B 7. B 4.†	—	E 7. D 8.
F 5. E 6.	—	D 8. C 8.
B 4. B 5.	—	D 7. C 7.
E 6. D 6.	—	C 7. A 7.

Hätte Schwarz den Thurm nicht vom Könige entfernt, so wäre er gleich matt gewesen.

B 5. E 8.†	—	C 8. B 7.
E 8. D 7.†	—	B 7. B 8.
D 7. D 8.†	—	B 8. B 7.
D 8. C 7.†	—	B 7. A 6.
C 7. C 6.†	—	A 6. A 5.
D 6. C 5.		

So ist Schwarz ohne Rettung matt.

Zweyte Stellung. W: K, F 6. D, D 5.
S: K, H 8. T, G 7.

Weiß.	Schwarz.
D 5. D 8.† —	H 8. H 7.

Hätte Schwarz aber den Thurm vorgesetzt, so ziehet Weiß die Königin auf E 7. und nöthigt dadurch den Thurm, so gut wie jetzt, sich vom Könige zu entfernen.

Weiß.	Schwarz.
D 8. E 8. —	G 7. G 1.
E 8. D 7.† —	H 7. H 8.

Wäre Schwarz anstatt dessen H 6. gegangen, so gäbe Weiß auf H 3. matt.

D 7. C. 8.† —	H 8. H 7.

Den Thurm darf Schwarz nie vorsetzen, sonst ist er matt.

C 8. C. 7.† —	H 7. G 8.
C 7. B 8.† —	G 8. H 7.
B 8. H 2. oder A 7.†	

So geht nun der Thurm verloren.

Durch das Nehmen eines Steines oder durch sonst einen dringenden Umstand können aber der König und die Königin in eine Stellung kommen, in welcher die Partie unentschieden bleiben muß. Z. B.

Dritte Stellung. W: K, B 6. D, D 6.
S: K, C 8. T, C 7.

Hat Schwarz in dieser Stellung den Zug, so bleibt es unentschieden, denn er gibt Schach auf B 7. Ziehet Weiß auf A 6., so opfert Schwarz den Thurm auf A 7. auf, und wird patt; denn Weiß muß nehmen, wenn er nicht immerwährendes Schach bekommen will. Gehet aber der weiße König auf C 6., so gibt Schwarz den Thurm auf B 6. Preis, und ist wieder patt.

VIII.

Matt durch die Königin gegen zwey Springer.

Dieß Matt ist leicht zu geben. Derjenige, welcher die zwey Springer hat, kann sein Spiel nur dadurch vertheidigen, daß er die Springer in einer Stellung erhält, in welcher einer den andern unterstützt, oder gleich wieder zur Unterstützung zurückgezogen werden kann. Man muß also ihn zu zwingen suchen, diese Stellung verlassen zu müssen, worauf es nicht schwer seyn wird, entweder gleich matt zu machen, oder sich wenigstens der Springer zu bemächtigen. Z. B.

Stellung. Weiß: K, H 2. D, A 8.
Schwarz: K, D 4. S, C 4. E 5.

Weiß.		Schwarz.
H 2. G 3.	—	D 4. D 3.
A 8. D 5.†	—	D 3. C 3.
G 3. F 4.	—	E 5. D 3.†
F 4. F 3.	—	D 3. E 5†
F 3. E 4.	—	C 3. B 3.
E 4. D 4.	—	B 3. B 4.
D 5. B 7.†	—	B 4. A 4.
D 4. C 5.	—	A 4. A 3.
B 7. B 4.†	—	A 3. A 2.
C 5. D 5.	—	A 2. A 1.
B 4. B 3.	—	

Nun muß Schwarz einen seiner Springer ziehen, und sie dadurch aus der Stellung bringen, in welcher einer den andern vertheidigt; er wird daher auch in wenig Zügen die Partie verlieren. Einige Aufmerksamkeit ist jedoch in einem solchen Endspiele darauf zu ver-

wenden, um jede Stellung zu vermeiden, in welcher die Springer Schach König und Königin geben könnten.

Diese nun durchgegangenen Muster-Endspiele werden hinreichend seyn, um den Anfänger zu belehren, wie er jede Figur zu gebrauchen habe, um mit derselben Matt zu geben. Hier folgen noch einige Beyspiele von Spielendungen, welche zweckmäßig gespielt, unentschieden bleiben müssen, aber durch fehlerhafte Züge auch verloren werden können. Sie werden nicht ohne Nutzen für den Anfänger seyn.

IX.

Ein Springer gegen einen Thurm.

Dieß bleibt immer unentschieden, wenn der Springer vorsichtig gespielt wird. Er muß sich nie weit von seinem Könige entfernen, damit er das gebothene Schach decken oder den sich ihm entgegenstellenden König durch Schachgeben die Stellung zu verlassen zwingen kann.

Zum Beyspiel:

Stellung. Weiß: K, E 1. S, C 1.
Schwarz: K, E 3. T, A 1.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 1.	E 1. D 1.	—	A 1. B 1.
— 2.	D 1. C 2.	—	B 1. B 5.
— 3.	C 2. D 1.	—	B 5. B 2.
— 4.	D 1. E 1.	—	B 2. D 2.
— 5.	C 1. B 3.	—	D 2. B 2.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 6.	B 3. C 1.	—	B 2. F 2.
— 7.	E 1. D 1.	—	F 2. H 2.
— 8.	C 1. B 3.	—	C 3. D 3.
— 9.	B 3. C 1.†	—	D 3. C 3.
— 10.	C 1. E 2.†	—	C 3. B 2.
— 11.	D 1. E 1.	—	B 2. C 2.
— 12.	E 1. F 1.	—	C 2. D 2.
— 13.	E 2. G 1.	—	D 2. D 1.
— 14.	G 1. F 3.	—	H 2. H 1.†
— 15.	F 3. G 1.	—	H 1. H 5.
— 16.	F 1. G 2.	—	D 1. E 1.
— 17.	G 1. F 3.†	—	E 1. E 2.
— 18.	F 3. G 1.†	—	E 2. E 3.
— 19.	G 2. F 1.	—	H 5. F 5.†
— 20.	F 1. E 1.	—	F 5. F 2.
— 21.	G 1. H 3.	—	F 2. G 2.
— 22.	E 1 F 1.	—	G 2. H 2.
— 23.	H 3. G 1.	—	H 2. F 2.†
— 24.	F 1. E 1.	—	F 2. G 2.
— 25.	E 1. F 1.		

So bleibt es offenbar unentschieden.

Veränderung auf den fünften Zug des Schwarzen.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 5.	C 1. B 3.	—	D 2. C 2.
— 6.	E 1. D 1.	—	E 3. D 3.
— 7.	B 3. C 1.†	—	D 3. C 3.
— 8.	C 1. E 2.†	—	

In dieser Stellung ist es noch augenscheinlicher, daß die Partie unentschieden bleiben muß, denn Schwarz darf sich mit dem Könige von seinem Thurm nicht entfernen, und dadurch bleibt er immer im Schach des Springers. Hätte aber Weiß auf den siebenten Zug den Springer auf A 1. gespielt, so verlöre er die Partie. Z. B.

Weiß.		Schwarz.
B 3. A 1.	—	C 2. G 2.
D 1. C 1.	—	D 3. C 3.

Nun kann Weiß den Springer nicht mehr herausbringen, und zieht er den König, so gibt Schwarz mit dem Thurme Schach, und gewinnt den Springer.

X.

Ein Laufer gegen einen Thurm.

Der Thurm kann nie gegen einen Laufer bey vorsichtiger Vertheidigung matt machen; jedoch erfordert diese etwas mehr Aufmerksamkeit als mit einem Springer. Man bemerke dabey hauptsächlich folgendes:

Man vermeide sorgfältig jede Entgegenstellung der Könige, noch viel weniger stelle man sich ihm selbst entgegen. Der Laufer muß sich immer entfernt vom Könige halten, und wo möglich, nie dazu gebraucht werden, das Schach des Thurmes zu decken, sondern man bediene sich dessen bloß, um die Felder zu bestreichen, auf welchen sich der feindliche König entgegenstellen, oder der Thurm Schach geben könnte. Folgendes Beyspiel wird zur Erläuterung dienen.

Stellung. Weiß: K, F 1. L, C 6.
Schwarz: K, E 3. T, A 6.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 1.	C 6. B 7.	—	A 6. B 6.
— 2.	B 7. D 5.	—	B 6. B 2.
— 3.	D 5. C 6.	—	B 2. F 2.†
— 4.	F 1. G 1.	—	E 3. E 2.

Wäre Weiß, obiger Regel zuwider, auf E 1. gegangen, so verlöre er das Spiel. Siehe die Veränderung.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 5.	C 6. D 5.	—	E 2. E 1.
— 6.	D 5. C 6.	—	F 2. F 6.
— 7.	C 6. B 7.	—	F 6. G 6.†
— 8.	G 1. H 2.	—	E 1. F 2.
— 9.	H 2. H 3.	—	G 6. G 3.†
— 10.	H 3. H 4.		

Es ist einleuchtend, daß der schwarze König auf diese Art nie zur Entgegenstellung gelangen, und daher auch kein Matt erzwungen werden kann.

Veränderung auf den vierten Zug des Weißen.

	Weiß.		Schwarz.
Zug 4.	F 1 E 1.	—	F 2. C 2.
— 5.	C 6. A 4.	—	C 2. C 1.†
— 6.	A 4. D 1.	—	C 1. A 1.
— 7.	E 1. F 1.	—	

So gehet nun der Laufer verloren und mit ihm die Partie.

XI.

Zwey Laufer gegen die Königin.

Auch dieses Spiel muß unentschieden bleiben, wenn sich die Laufer gut vertheidigen. Sie dürfen zu diesem Endzweck nie weit von ihrem Könige entfernt werden, um dem feindlichen König jede Annäherung zu verwehren, und sich nicht der Gefahr auszusetzen, durch Doppel-Schach der Königin verloren zu gehen. Z. B.

Stellung. Weiß: K, G 4. D, A 4.
Schwarz: K, G 7. L, G 6. F 6.

		Weiß.		Schwarz.
Zug	1.	A 4. D 7.†	—	G 7. F 8.
—	2.	D 7. E 6.	—	F 8. G 7.
—	3.	G 4. F 4.	—	G 6. H 7.
—	4.	E 6. D 7.†	—	G 7. G 6.
—	5.	D 7. E 8.†	—	G 6. G 7.
—	6.	F 4. G 4.	—	H 7. G 6.
—	7.	E 8. E 6.	—	G 6 H 7.
—	8.	E 6. D 7.†	—	G 7. G 6.
—	9.	D 7. E 8.†	—	G 6. G 7.
—	10.	G 4. H 5.	—	H 7. F 5.
—	11.	E 8. B 5.	—	F 5. G 6.†
—	12.	H 5. G 4.	—	G 6. H 7.

So stehet das Spiel fast wie auf dem achten Zug, und es ist augenscheinlich, daß es unentschieden bleiben muß, da sich der weiße König nicht nähern kann, und die Königin allein den schwarzen König nicht aus seiner Stellung zu vertreiben im Stande ist.

Hätte aber Schwarz auf den zehnten Zug seinen schwarzen Laufer entfernt, so würde er das Spiel verlieren. Z. B.

Zug 10.	G 4. H 5.	—	F 6. B 2.
— 11.	E 8. D 7.†	—	G 7. H 8.
— 12.	D 7. C 8.†	—	H 7. G 8.

Wenn Schwarz mit dem Könige G 7. gegangen wäre, so verlöre er den schwarzen Laufer durch das Schach der Königin auf B 7.

Zug 13.	H 5. G 6.	—	B 2. G 7.
— 14.	C 8. H 3.†	—	G 8. H 7.
— 15.	H 3. H 7.° Matt.		

Anhang

enthaltend einige interessante und lehrreiche Endspiele.

1) Endspiele, in welchen man durch wohl berechnete überraschende Züge den Gegner matt setzt, während man sich doch selbst in einer solchen üblen Lage befindet, daß man durch den ersten freyen Zug des Gegners matt seyn würde. (Die Auflösung dieser Endspiele findet man weiter hinten.)

Erstes Spiel.

Stellung. W: K, G 1. T, C 1. S, D 4. L, E 3.
B, A 5. C 7. F 2.
S: K, A 7. T, H 3. H 8. L, G 4.
B, A 6. B 7. F 3.

Zweytes Spiel.

Stellung. W: K, F 7. T, D 1. F 1. S F 2. B. G 3.
S: K, E 5. D, D 8. T, A 6. G 8.
S, H 7. B, D 6. E 4.

Drittes Spiel.

Stellung. W: K, G 1. T, C 7. S, D 5. L, A 6.
B, C 6. F 2. G 3.
S: K. A 8. T, B 8. H 5. L, F 3.
B, A 7. B 5. E 2.

Viertes Spiel.

Stellung. W: K. F 1. D, E 6. T, A 6. S, A 4. B 3
L, D 1. B, D 4. E 5. F 4. G 2. H 3.
S: K, D 8. D, E 3. T, C 8. E 8. S, F 7.
L, A 8. C 7. B. C 5. D 6. E 7. F 5. G 3. H 4.

Fünftes Spiel.

Stellung. W: K, F 1. T, D 1. E 7. S, B 4. E 5. B, B 5. C 4. F 2. G 3.
S: K, B 8. T, A 8. G 8. S, E 2. L, G 7. B, B 6. C 7. F 3. G 4. H 2.

Sechstes Spiel.

Stellung. W: K, H 1. T, A 1. E 7. S, C 7. L, C 3. B, B 4. C 5. F 4. G 3.
S: K, B 7. T, C 8. G 2. S, F 5. L, E 4. B. B 5. C 6. F 7. G 4. H 3.

2) Endspiele, in welchen ein Spieler dem andern ansagt, daß er ihn in einer gewissen Anzahl von Zügen oder durch einen bestimmten Stein matt machen werde.

Siebentes Spiel.

Weiß sagt seinem Gegner, daß er ihn auf den dritten Zug und zwar durch den Bauer matt machen werde.
Stellung. Weiß: K, B 5. D, B 2. B, A 5.
Schwarz: K, A 8. B, B 7.

Achtes Spiel.

Weiß sagt dem Gegner, daß er ihn in nicht mehr und nicht weniger als in vier Zügen matt machen werde.
Stellung. W: K, C 6. D, B 5. L, F 8. G 2.
S: K, A 7. D, A 4. T, A 2. A 1. B, A 5.

Neuntes Spiel.

Weiß sagt dem Schwarzen, daß er ihm auf den fünften Zug, und zwar durch einen Bauer Matt geben werde.
Stellung. W: K, C 1. T, D 1. G 1. L, F 2.
S, B 5. B 7. B, C 4. D 3. E 4. G 2. H 3.

S: K, E 8. D, B 3. T, A 4. H 8. L, F 8. S, G 8.
B, B 6. D 7. E 7. F 6. G 6. H 7.

Zehntes Spiel.

Weiß sagt dem Gegner, daß er ihn erst in sechs Zügen mit seinem Bauer matt machen werde, ohne seinen König von der Stelle zu rücken.

Stellung. W: K, C 7. T, B 7. D 7. B, B 6.
S: K, A 8. B, D 4.

Eilftes Spiel.

Weiß sagt seinem Gegner, daß er ihn auf den sechsten Zug durch einen Bauer matt setzen werde.

Stellung. W: K, A 5. D, H 4. T, G 3. B 4.
B, A 6. C 6.
S: K, A 8. D, E 1. T, C 1. C 4.

Zwölftes Spiel.

Weiß sagt dem Schwarzen, daß er ihn mit dem Bauer B 5. matt machen werde, ohne den schwarzen Bauer A 7. zu nehmen.

Stellung. W: K, C 6. D, E 6. T, C 4. B, B 5. A 6.
S: K, A 8. B, A 7.

Dreyzehntes Spiel.

Weiß sagt seinem Gegner, daß er ihn auf den siebenten Zug matt machen werde, und zwar mit dem Bauer B 4.

Stellung. W: K, D 7. T, C 1. S, D 4. B, B 4. B 5.
S: K, B 8. B, B 6.

Vierzehntes Spiel.

Weiß sagt seinem Gegner, daß er ihn auf den fünften Zug durch den Bauer auf D 5. matt machen werde.

Stellung. W: K, D 6. S, H 6. G 5.
B, C 6. D 5. D 7. E 6.
S: K, D 8. T, B 8. F 8. L, H 1. S, A 1. C 2.

Auflösung.

Erstes Spiel.

Weiß	Schwarz.
D 4 F 5.† —	B 7. B 6.
A 5. B 6.°† —	A 7. A 8.
C 7. C 8.† —	H 8. C 8.°
C 1. C 8°† —	A 8. B 7.
F 5. D 6.† Matt.	

Veränderung.

D 4. F 5.† —	B 7. B 6.
A 5. B 6°† —	A 7. B 7.
F 5. D 6. —	B 7. A 8.
B 6. B 7.† Matt.	

Zweytes Spiel.

F 2. G 4.† —	G 8. G 4.°
F 1. F 5.† —	E 5. F 5.°
D 1. D 5.† Matt.	

Drittes Spiel.

A 6. B 7.† —	B 8. B 7.°
C 7. C 8.† —	B 7. B 8.
D 5. C 7.† Matt.	

Viertes Spiel.

E 6. D 7.† —	D 8. D 7.°
A 4. C 5.°† —	D 6. C 5.°
B 3. C 5.°† —	D 7. D 8.
C 5. E 6.† —	D 8. D 7.
D 1. A 4.† —	A 8. C 6.
A 4. C 6.°† —	D 7. E 6.°
D 4. D 5† Matt.	

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
E 6. D 7.† —	D 8. D 7.°
A 4. C 5.† —	D 7. D 8.
C 5. E 6.† —	D 8. D 7.
B 3. C 5.† —	D 6. C 5.°
D 1. A 4.† —	A 8. C 6.
A 4. C 6.°† —	D 7. E 6.°
D 4. D 5.† Matt	

Fünftes Spiel.

B 4. C 6.† —	B 8. B 7.
E 7. C 7.°† —	B 7. C 7.°
D 1. D 7.† —	C 7. C 8.
C 6. E 7.† —	C 8. B 8.
E 5. C 6.† Matt.	

Sechstes Spiel.

C 7. B 5.°† —	F 5. E 7.°
A 1. A 7.† —	B 7. B 8.
C 3. E 5.† —	C 8. C 7.
E 5. C 7.°† —	B 8. C 8.
A 7. A 8.† —	C 8. D 7.
A 8. D 8.† —	D 7. E 6.
D 8. D 6.† —	E 6. F 5.
B 5. D 4.† Matt.	

Veränderung.

C 7. B 5.°† —	B 7. B 8.
C 3. E 5.† —	C 8. C 7.
E 7. E 8.† —	B 8. B 7.
A 1. A 7.† Matt.	

Siebentes Spiel.

Weiß.		Schwarz.
B 2. H 8.†	—	A 8. A 7.
H 8. C 8.	—	B 7. B 6.
A 5. B 6.°†		Matt

Achtes Spiel

F 8. C 5.†	—	A 7. A 8.
G 2. F 3.	—	A 4. B 5.°†
C 6. C 7.†	—	B 5. B 7.
F 3. B 7.°†		Matt.

Neuntes Spiel.

B 5. C 7.†	—	E 8. F 7.
B7. D 8.†	—	F 7. G 7.
C 7. E 8.†	—	G 7. H 6.
D 8. F 7.†	—	H 6. H 5.
G 2. G 4.†		Matt.

Zehntes Spiel.

D 7. D 5.	—	D 4. D 3.
D 5. E 5.	—	D 3. D 2.
E 5. E 3.	—	D 2. D 1. Dame.
E 3. A 3.†	—	D 1. A 4.
B 7. A 7.†	—	A 4. A 7.°
B 6. B 7.		Matt.

Eilftes Spiel.

H 4. D 8.†	—	A 8. A 7.
G 3. G 7.†	—	E 1. E 7.
B 4. B 7.†	—	E 7. B 7.°
D 8. B 6.†	—	A 7. A 8.
C 6. B 7.°†	—	A 8. B 8.
A 6. A 7.		Matt.

Zwölftes Spiel.

Weiß		Schwarz.
C 4. A 4.	—	A 8. B 8.
A 4. A 5.	—	B 8. A 8.
E 6. D 7.	—	A 8. B 8.
D 7. C 7.†	—	B 8. A 8.
C 7. B 6.	—	A 7. B 6.°
A 6. A 7.	—	B 6. A 5.°
C 6. B 6.	—	A 5. A 4.
B 6. A 6.	—	A 4. A 3.
B 5. B 6.	—	A 3. A 2.
B 6. B 7.†		Matt.

Dreyzehntes Spiel.

C 1. C 7.	—	B 8. A 8.
D 4. B 3.	—	A 8. B 8.
D 7. C 6.	—	B 8. A 8.
C 7. C 8.†	—	A 8. A 7.
B 3. A 5.	—	B 6. A 5.°
B 5. B 6.†	—	A 7. A 6.
B 4. B 5.†		Matt.

Vierzehntes Spiel.

H 6. F 7.†	—	F 8. F 7.°
E 6. E 7.†	—	F 7. E 7.°
G 5. E 6.†	—	E 7. E 6.°†
D 5. E 6.°		

Nun gibt dieser Bauer auf den folgenden Zug Matt. —

Eine große Sammlung von dergleichen Endspielen und andern Schachspiel-Kunststücken und Künsteleyen, aus den Schriften der größten Meister gezogen, findet man im zweyten Theile des Codex der Schachspielkunst von Koch, wohin wir also unsere Leser verweisen. Geübten Schachspielern werden sie manche Unterhaltung gewähren, und überhaupt können sie vortrefflich dazu dienen, einen schnellen durchdringenden Überblick zu verschaffen, viele Züge auf die Folge combiniren, und auch die unbedeutendsten Blößen in der feindlichen Stellung auffinden zu lernen. Jedoch möchte man Anfängern das häufige Studium derselben nicht unbedingt anrathen, da sie leicht durch dasselbe dahin gebracht werden, den ruhigen aber sichern Gang einer regelmäßig gespielten und vertheidigten Partie langweilig zu finden, und nur durch überraschende oft fantastische Züge und Aufopferungen die Partie gewinnen zu wollen, wodurch sie einem vorsichtigen und consequent spielenden Gegner allezeit unterliegen werden.

Anhang,

welcher

mehrere in vorhergehenden

nicht enthaltene Anfangszüge,

und die neuesten

in Wien erfundenen Spielarten

enthält.

Erste Abtheilung.

Spieleröffnungs-Tabellen

zur

Erläuterung der folgenden Tabellen wird nachstehendes hinreichen.

1. Die Züge, welche für die ganze Tabelle gelten, sind in der ersten Querspalte eingetragen.
2. Da die beyden Spieler durch Weiß und Schwarz (W. u. S.) unterschieden zu werden pflegen; so findet man in der zweyten Querspalte die Folge der Züge durch 1. W. 1. S. 2. W. 2. S. angedeutet.
3. Die erste senkrechte Spalte enthält die fortlaufende Nummer der Spiele.
4. Die Bezeichnung der Züge des Schachgebens, des Rochats ꝛc. bleibt wie im Werke selbst.
5. Jeder Zug gilt in seiner Spalte für alle folgenden Spiele, und so lange bis ein anderer Zug an dessen Stelle tritt.
6. Die Allgairische Eintheilung des Spieles ist beybehalten worden.

Numero.	1. W. e2.e4 1. S. e7.e5				
	3W	3S	4W	4S	5W
1.	c2.c3	g8. f6	d2 d4	e5.d4°	e4.e5
2.	.	.	.	.	.
3.	.	.	.	.	.
4.	.	.	.	.	.
5.	.	.	.	.	.
6.	.	b8.c6	d2.d4	d7.d5	c4.d5°
7.	.	c7.c6	d2.d4	d7.d5	e4.d5°
8.	.	d8.e7	g1. f3	g8.f6	d1.e2
9.	.	.	.	.	.
10.	.	.	.	.	.
11.	.	.	.	c5.f2°†	e1.f2°
12.	.	.	g1.e2	c5.f2°†	e1.f2°
13.	.	d8.f6	g1. f3	d7.d6	d2.d4
14.	.	.	.	h7.h6	0–0
15.	.	d7.d6	h2.h3	g8.f6	d2.d3
16.	d1.e2	d7.d6	c2.c3	g8.f6	f2.f4
17.	.	.	.	.	.
18.	.	.	.	b8.c6	f2.f4
19.	.	.	.	.	.
20.	.	.	.	c7.c6	f2.f4
21.	d2.d3	d7.d6	d1.e2	d8.e7	c1.e3
22.	d2.d4	c5.d4	g1. f3	b8.c6	c2.c3
23.	d1.g4	d8.f6	g4.g3	d7.d6	g1.e2
24.	g1. f3	d8 e7	0–0	d7.d6	d2.d4

Musterspiel.

2. VV. f1 c4 2. S. f8 c5

5S	6VV	6S	7VV	7S	8VV
f6.e4	c3.d4°	c4.f2°	e1.f2°	d8.h4†	f2.e3
.	c4.f7°†	e8.f7°	d1.f3†	e4.f6	e5.f6•
d8.e7	c3.d4°	c5.b4†	c1d2	b4.d2°	b1.d2•
.	.	.	e1.f1	f6.e4	d1.g4
d7.d5	e5.f6°	d5.c4°	d1.h5	0–0	h5.c5•
e5.d4°	c3.d4•	c6.d4°	c1.e3	d4.e6	c3.c5°
e5.d4°	d5.c6°	d8.e7†	g1.e2	b8.c6	0–0
d7.d6	d2.d3	c7.c6	h2.h3	h7.h6	c1e3
.	d2.d4	e5.d4°	c3.d4°	c5.b4†	c1.d2
f6.g4	d2.d4	e5.d4°	c3.d4°	c5.b4†	b1.c3
e7.c5†	d2.d4	c5.c4°	f3.e5	c4.e6	d1.f3
e7.c5†	d2.d4	c5.c4°	b1.d2	c4.e6	d4.d5
c5.b6	0–0	c8.g4	d4.e5°	d6.e5.	c1.g5
d7.d6	h2.h3	c8.e6	c4.e6°	f7e6.	d2.d4
c8.e6	c1.g5	e6.c4°	d3.c4	c5.f2†	e1.f2.
c8.g4	g1.f3	g4.f3°	e2.f3°	0–0	d2.d3
.	.	f6.h5	f4.e5°	d6.e5.	d2.d3
c3.g1°	h1.g1°	e5.f4°	d2.d4	d8.h4†	g2g3
e5.f4°	g1.f3	g7.g5	h2.h4	g5.g4	f3.g5
e5.f4	d2.d4	d8.h4†	e1.d1	c8.g4	g1.f3
c5.e3°	e2.e3°	c8.e6	b1.d2	c7c6	c4.e6
d4.b6	f3.g5	g8.h6	d1.h5	d8.f6	.
c8.e6	c4.e6°	f7.e6°	0–0	g8.e7	.
c5.b6	d4.e5	d6.e5	c1.g5	g8.f6	b1.c3

Zweytes

Numero.	1. W. e2.e4 1. S. e7.e5				
	2S	3W	3S	4W	4S
1.	g8.f6	d1.e2	f8.c5	f2.f4	c5.g1°
2.	.	.	.	.	e5.f4°
3.	.	.	.	d2.d3	0–0
4.	.	d2.d4	f6.e4°	d4.e5°	f8.c5°
5.	.	d2.d3	f8.c5	g1.f3	f6.g4
6.	.	.	.	.	d7.d6
7.	.	.	d7.d5	e4.d5°	f6.d5°
8.	.	b1.c3	f8.c5	g1.f3	d8.e7
9.	.	.	.	.	f6.g4
10.	.	.	f6.e4	c3.e4	d7.d5
11.	c7.c6	d2.d4	e5.d4°	d1.d4°	d7.d6
12.	.	b1.c3	g8.f6	g1.f3	d7.d5
13.	b8.c6	d1.e2	d7.d6	c2.c3	f7.f5

Drittes

Numero.	1. W. e2.e4 1. S. e7.e5				
	3W	3S	4W	4S	5W
1.	f1.c4	f8.c5	c2.c3	d8.e7	0–0
2.	.	.	.	.	.
3.	.	.	.	.	.
4.	.	.	.	.	.
5.	.	.	.	.	.
6.	.	.	.	.	d2.d4
7.	.	.	.	d8.f6	d2.d3
8.	.	.	.	.	0–0
9.	.	.	.	.	.
10.	.	.	.	g8.f6	d2.d4
11.	.	.	.	.	.

Musterspiel.

2. VV. f1.c4

5VV	5S	6VV	6S	7W	7S
h1.g1°	e5.f4°	d2.d4	g7.g5	g2.g3	.
g1.f3	0–0	d2.d4	c5.b6	c4.d3	f6.h5
c1.g5	b8.c6	c2.c3	d7.d6	b1.d2	h7.h6
d1.d5	c5.f2°†	e1.f1	d8.h4	.	.
d1.e2	c5.f2†	e1.d1	f2.b6	h1.f1	b8.c6
c2.c3	0–0	a2.a4	a7.a5	0–0	c8.e6
d1.e2	f7.f6	f2.f4	b8.c6	g1.f3	c8.g4
f3.g5	c5.f2°†	e1.f2°	e7.c5†	d2.d4	c5.c4°
0–0	c7.c6	h2.h3	h7.h5	h3.g4	h5.g4
c4.d3	d5.e4°	d3.e4	f8.c5	g1.f3	f7.f5
f2.f4	c8.e6	c4.e6°	f7.e6°	c2.c4	d6.d5
c4.b3	d5.e4°	f3.e5°	f6.d5	c3.e4	d8.e7
d2.d3	g8.f6	e4.f5°	c8.f5°	d3.d4	e5.e4

Musterspiel.

2. VV. g1.f3 2. S. b8.c6

5S	6VV	6S	7W	7S	8VV
d7.d6	d2.d4	c5.b6	f3.g5	c6.d8	.
.	.	.	h2.h3	g8.f6	f3.g5
.	.	.	.	h7.h6	c1.e3
g8.f6	d2.d3	d7.d6	c1.e3	c5.e3°	f2.e3°
c5.b6	d2.d4	e5.d4°	c3.d4°	g8.f6	b1.c3
e5.d4°	c3.d4°	e7.e4°†	e1.d2	c5.b4†	b1.c3
h7.h6	0–0	d7.d6°	h2.h3	g8.e7	f1.e1
.	.	.	f1.e1	g7.g5	b2.b4
d7d6	d2.d4	c5.b6	c1.g5	f6.g6	d4.e5°
e5.d4	e4.e5	f6.e4	c4.d5	e4.f2°	e1.f2°
.	.	f6.g4	c3.d4°	c5.b4†	c1.d2

Numero.	1. VV. e2.e4 1. S. e7.e5				
	3VV	3S	4VV	4S	5VV
12.	f1.c4	f8.c5	c2.c3	g8.f6	d2.d4
13.	.	.	.	.	.
14.	.	.	.	.	.
15.	.	.	.	.	.
16.	.	.	.	.	.
17.	.	.	.	.	.
18.	.	.	.	.	.
19.	.	.	.	.	.
20.	.	.	.	.	.
21.	.	.	.	.	d2.d3
22.	.	.	.	d7.d6	d2.d3
23.	.	.	.	.	.
24.	.	.	.	.	.
25.	.	.	.	.	a2.a4
26.	.	.	0–0	g8.f6	c2.c3
27.	.	.	.	.	f3.g5
28.	d2.d4	c6.d4°	f3.d4°	e5.d4°	d1.d4°

Viertes

Numero.	1. VV. e2.e4 1. S. e7.e5 2. VV. 2f.f4				
	4VV	4S	5VV	5S	6VV
1.	f1.c4	f8.g7	h2.h4	h7.h6	d2.d4
2.	.	.	.	.	.
3.	.	.	.	.	.
4.	.	.	.	.	.
5.	.	.	.	g5.g4	f3.g5
6.	.	.	.	.	.
7.	.	.	.	.	.
8.	.	.	.	.	f3.g1
9.	.	.	e4.e5	h7.h6	d2.d4

2. W. g1.f3 2. S. b8.c6

5S	6W	6S	7W	7S	8W
e5.d4	e4.e5	f6.g4	c4.f7°†	e8.f7°	f3.g5
.	c3.d4°	c5.b4†	c1.d2	b4.d2°	b1.d2°
.	.	c5.b6	e4.e5	f6.g8	d4.d5
.	.	.	.	f6.e4	c4.d5
.	.	.	.	d7.d5	e5.f6°
c5.b6	d4.e5	f6.h5	c4.f7°†	e8.f7°	f3.g5
.	.	f6.e 4	d1.d5	b6.f2°†	e1.e2
c5.d6	d4.e5°	c6.e5°	f3.e5.	d6.e5°	f2.f4
.	.	d6.e5°	f3.g5	0–0	f2.f4
0–0	b2.b4	e5.b6°	b4.b5	c6.a5	f3 e5
c8.g4	d1.b3	c6.a5	c4.f7°†	e8.f8	b3.a4
.	.	d8.e7	c4.f7°†	e7.f7°	b3.b7°
.	.	g4.f3	c4.f7°†	e8.f8	f7.g8°
a7.a6	b2.b4	c5.a7	d2.d3	h7.h6	0–0
0–0	d2.d3	d7.d5	e4.d5°	f6.d5°	c4.b5
d7.d5	e4.d5°	f6.d5.	g5.f7°	e8.f7°	d1.f3†
d8.f6	e4.e5	f6.g6	b1.c3	c7.c6	c3.e4

Muſterſpiel.

2. S. e5.f4 3. W. g1.f3 3. S. g7.g5

6S	7W	7S	3W	8S	9W
d7.d6	c2.c3	c7.c6	d1.e2	c8.g4	g2.g3
.	.	c8.g4	d1.b3	g4.h5	h4.g5°
.	.	c8.e6	c4.e6°	f7.e5°	d1.b3
c7.c6	e4.e5	b7.b5	c4.b3	a7.a5	a2.a4
g8.h6	d2.d4	f7.f6	c1.f4°	d7.d6	c2.c3
.	.	d8.e7	b1.c3	f7.f6	c1.f4.
.	.	d7.d6	c1.f4°	d8.e7	0–0
h7.h5	d2.d4	d8.e7	b1.c3	c7.c6	c1.f4°
d7.d5	e5.d6	d8.d6	0–0	g8.e7	b1.c3

Numero.	1. VV. e2.e4 1. S. e7.e5 2. VV. f2.f4				
	4VV	4S	5VV	5S	6VV
10.	f1.c4	f8.g7	0–0	h7.h6	g2.g3
11.	.	.	.	d7.d6	d2.d4
12.	.	.	.	.	.
13.	.	.	c2.c3	d7.d6	d1.b3
14.	.	.	d2.d4	d7.d6	c2.c3
15.	.	.	.	.	.
16.	.	.	.	.	.
17.	.	.	.	.	g2.g3
18.	.	.	.	.	b1.c3
19.	.	.	.	h7.h6	0–0
20.	.	h7.h6	f3.e5	h8.h7	d2 d4
21.	.	f8.e7	0–0	h7.h5	d2.d4
22.	.	g5.g4	f3.e5	d8.h4†	e1.f1
23.	.	.	.	.	.
24.	.	.	.	.	.
25.	.	.	.	.	.
26.	.	.	.	.	.
27.	.	.	.	.	.
28.	.	.	.	.	e1.e2
29.	.	.	0–0	g4.f3°	d1.f3°
30.	.	.	.	.	.
31.	.	.	.	.	.
32.	.	.	.	.	.
33.	.	.	.	.	.
34.	.	.	.	.	.
35.	.	.	.	.	.
36.	.	g5.g4	0–0	g4.f3°	d1.f3°
37.	.	.	.	.	.
38.	.	.	.	.	.
39.	.	.	.	.	.
40.	.	.	.	.	f1.f3°
41.	h2.h4	g5.g4	f3.e5	d8.e7	d2.d4
42.	.	.	.	.	e5.g4
43.	.	.	.	f8.e7	e5.g4
44.	.	.	.	.	.

2. S. e5.f4° 3. W. g1.f3 3. S. g7.g5

6S	7W	7S	8W	8S	9W
f4.g3°	c4.f7°†	e8.f7°	f3.e5†	f7.e8	d1.h5†
h7.h6	g2.g3	f4.g3°	c4.f7†°	e8.f7°	f3.e5†
c8.e6°	c4 e6°	f7.e6°	c2.c3	h7.h6	d1.b3
d8.e7	b3.b5†	c7.c6	b5.g5°	e7.e4†	e1.d1
c7.c6	0–0	d6.d5	e4.d5°	c6.d5°	c4.b5†
h7.h6	h2.h4	c8.g4	d1.b3	g4.h5°	h4.g5°
b8.c6	0–0	g5.g4	f3.e1	f4.f3	e1.f3°
g5.g4	c1.f4°	g4.f3°	d1.f3°	g7.d4°	f4.e5
c7.c6	h2.h4	h7.h6	h4.g5°	h6.g5°	h1.h8°
d7.d6	g2.g3	f4.g3°	c4.f7†°	e8.f7°	f3.e5°
d7.d6	e5.f7°	h7.f7°	c4.f7°	e8.f7	h2h4
g5.g4	f3.e1.	f4.f3	e1.f3°	g4.f3°	d1.f3°
g8.h6	d2.d4	f4.f3	g2.g3	h4.h3†	f1.f2
g8.f6	d2.d4	f4.f3	g2.g3	h4.h3†	f1.f2
.	.	.	g2.f3	g4.f3°	d1.f3
.	c4.f7°†	e8.d8	f7.c4	f6.h5	e5.f7†
.	.	.	d2.d3	f6.h5	f7.h5
.	.	.	d1.e1	h4.e1	f1.e1
f4.f3†	g2.f3°	g4.f3°	e2.f1	d7.d5	d1.f3
d8.e7	d2.d4	f8.g7	c2.c3	g8.h6	c1.f4°
.	.	b8.c6	c2.c3	g8.h6	c1.f4°
.	.	g8.h6	c1.f4°	f8.g7	c2.c3
.	.	d7.d6	c1.f4	c8.e6	d4.d5
.	f3.f4	f7.f6	c4.g8°	h8.g8°	f4.f6
.	.	e7.c5†	g1.h1	c5.c4	f4.e5†
d8.f6	d2.d3	f8.h6	b1.c3	c7.c6	e4.e5
d8.f6	d2.d3	d7.d6	c1.f4°	c8.e6	e4.e5
.	.	b8.c6	f3.f4°	f6.f4°	c1.f4°
f8.h6	d2.d4	d8.e7	c1.f4°	h6.f4°	f3.f4°
f8c5†	g1.h1	d8.e7	f3.f4°	f7.f6	f4.c7°
d7.d6	f3.f4	g8 f6	d2.d4	f8.g7	d1.e2
f7.f5	c1.f4°	d7.d6	f4.g5	g8.f6	b1.c3
f7.f5	g4.f2	f5.e4°	d1.h5†	e8.d8	h5.f5
e7h4†	g4.f2	d7.d6	d2.d4	g8.h6	d1.h5
.	.	.	.	h4.g3	d1f3

Numero.	1. W. e2.e4		1. S. e7.e5	2. W. f2.f4	
	3S	4W	4S	5W	5S
1.	d8.h4†	e1.f1	g7.g5	d2.d4	d7.d6
2.	.	.	.	g1.f3	h4.h5
3.	.	.	.	.	.
4.	.	.	f8.c5	d2.d4	c5.b6
5.	.	.	.	.	.
6.	.	.	.	.	.
7.	.	.	.	.	.
8.	.	.	d7.d6	g1.f3	c8.g4
9.	.	.	.	.	.
10.	.	.	.	.	.
11.	.	.	.	.	.
12.	g7.g5	d1.h5	d8.e7	d2.d3	h7.h6
13.	f7.f5	c4.g8	d8.h4†	e1.f1	h8.g8
14.	.	d1.e2	d8.h4†	e1.f1	f5.e4°
15.	.	.	.	e1.d1	f5.e4°
16.	.	.	f5.e4°	e2.e4†	d8.e7
17.	.	.	.	.	.
18.	.	.	.	e2.h5†	g7.g6
19.	c7.c6	d2.d4	d7.d5	e4.d5°	c6 d5°
20.	f8.e7	d2.d4	e7.h4†	e1.f1	g7.g5
21.	g8.f6	d2.d4	f6.e4	c4.f7†°	e8.f7.
22.	.	b1.c3	f8.b4	e4.e5	b4.c3
23.	d8.e7	d1.e2	g8.f6	e4.e5	f6.g8

Gambit.

2. S. e5.f4 3. W. f1.c4

6W	6S	7W	7S	8W	8S
g1.f3	h4.h5	h2.h4	h7.h6	b1.c3	g8.e7
d2.d4	d7.d6	c2.c3	c8.g4	f1.f2	g8.f6
h2.h4	f8.g7	d2.d4	h7.h6	b1.c3	g8.e7
g1.f3	h4.g4	c4.f7†°	e8.f8	h2.h3	g4.g3
.	h4.e7	c1.f4°	e7.e4	c4.f7†	e8.f8
.	h4.h6	g2.g3	h6.h3†	f1.f2	f4.g3
.	h4.f6	e4.e5	f6.f5	c4.d3	f5.g4
d2 d4	g7.g5	b1.c3	h4.h5	h2.h4	h7.h6
.	h4.h6	g2.g3	h6.h3†	f1.f2	f4.g3
.	.	.	h6.h5	b1.d2	f4.g3
.	.	e4.e5	b8.d7	e5.d6°	f8.d6°
g2.g3	f4.g3°	h2.g3°	g8.f6	c1.g5	f6.h5
e4.f5°	d7.d5	d1.f3	c7.c6	g2.g4	.
e2.e4†	f8.e7	d2.d4	g7.g5	e4.e5	g8.f6
e2.e4†	f8.e7	d2.d3	g7.g5	g1.f3	h4.g4
e4.e7°†	g8.e7°	g1.e2	e7.g6	d2.d4	b8.c6
.	.	d2.d4	e7.g6	c4.d3	b8.c6
h5.e5†	d8.e7°	e5.h8°	g8.f6	d2.d4	d7.d5
c4.b5†	b8.c6	c1.f4°	d8.a5†	b1.c3	f8.b4
g2.g3	f4.g3°	h2.g3°	h4.g3°	d1.h5	d8.f6†
d1.h5†	g7.g6	h5.d5†	f7.g7	d5.e4°	f8.b4†
d2.c3	f5.e4	c4.f7°†	e8.f8	g1.f3	b8.c6
b1.c3	c7.c6	c3.e4	e7.e5	g1.f3	e5.e7

Zweyte Abtheilung.

Neue Angriffe und Vertheidigungen.

Erstes Spiel.

	W.		S.		W.		S.
1.	e2.e4	—	e7e.5	11.	c1.f4°	—	g4.f3°
2.	f2.f4	—	e5.f4°	12.	d1.f3°	—	h8.d4°
3.	g1.f3	—	g7.g5	13.	c4.f7°†	—	e8.f7°
4.	f1.c4	—	f8.g7	14.	f4.e5†	—	g8.f6
5.	h2.h4	—	h7.h6	15.	e5.d4	—	c8.e6
6.	d2.d4	—	d7.d6	16.	0–0	—	b8.d7
7.	b1.c3	—	c7.c6	17.	d1.f1	—	c6.c5
8.	h4.g5°	—	h6.g5°	18.	d4.f6°	—	d7.f6°
9.	h1.h8°	—	g7.h8°	19.	e4.e5	—	d6.e5°
10.	g2.g3	—	g5.g4	20.	c3.e4		

zieht S. bey dem 18. Zug d8.f6; so ist die Folge f3.h5† womit die Königin verloren ist. Zieht aber S. bey dem 15. Zuge c6.c5; so ist die Folge 16. W. d4.f6 d8.f6. 17. W. f3.f6 — f7.f6. 18. W. c3.d5 gewinnt dann den Thurm und die Partie. Zieht endlich S. bey dem 15. Zug c8.g4; so ist die Folge 16. W. d4.f6. — d8.f6 17. W. f3.g4° und hat eine bessere Stellung.

Erste Veränderung bey dem 13. Zug des Schwarzen.

	W.		S.		W.		S.
13.	c4.f7°†	—	e8.f8	18.	0–0	—	f8.f7
14.	f7.g8°	—	f8.g8	19.	g6.d6	—	c8.g4
15.	f3.h5	—	d8.f6	20.	d6.d8†	—	g7.f8
16.	h5.e8†	—	f6.f8	21.	d8.g5†	—	f7.g7
17.	e8.g6†	—	d4.g7	22.	g5.g7°	—	g8.g7

nun zieht W. 23. d1.d8, gewinnt eine Figur und steht besser.

Zweyte Veränderung bey dem 12. Zug des Schwarzen.

W.		S.	W.		S.
12. d1.f3	—	d8.e7	15. f7.g8†°	—	d8.c7
13. f4.d6°	—	e7.d6	16. g8.h8	—	d6.g3†
14. f3.f7†°	—	e8.d8	17. e1.d2		

Weiß hat eine gute Stellung. Hätte Schwarz bey dem 13. Zug e7.g5 gezogen, so ist die Folge 14. W. f3.f7† — e8.d8 15. W. d6.c7±.

Dritte Veränderung bey dem 12. Zug des Schwarzen.

W.		S.	W.		S.
12. d1.f3°	—	g8.f6	16. f3.h5	—	h8.g7
13. e4.e5	—	d6.e5°	17. f4.g5	—	d8.d7
14. d4.e5°	—	f6.d5	18. c3.e4	—	g7.e5
15. o–o	—	c8.e6	19. g5.f6		

nun steht Weiß sehr gut.

Vierte Veränderung bey dem 10. Zug des Schwarzen.

W.		S.	W.		S.
10. g2.g3	—	f4.g3°	13. d1.h5	—	h8.f6
11. c4.f7°†	—	e8.f7°	14. h5.f7±		
12. f3.g5†	—	f7.e7			

Fünfte Veränderung bey dem 10. Zug des Schwarzen.

W.		S.	W.		S.
10. g2.g3	—	d8.f6	12. e4.e5	—	d6.e5°
11. g3.f4°	—	g5.f4	13. c3.e4	—	f6.e7

nun zieht 14. W. f3.g5 und steht besser.

Zweytes Spiel.

W.		S.	W.		S.
1. e2.e4	—	e7.e5	7. g2.g3	—	g5.g4
2. f2.f4	—	e5.f4°	8. c1.f4°	—	g4.f3°
3. g1.f3	—	g7.g5	9. d1.f3°	—	g7.d4†°
4. f1.c4	—	h7.h6	10. g1.h1	—	c8.e6
5. 0–0	—	f8.g7	11. c4.e6°	—	f7.e6°
6. d2.d4	—	d7.d6	12. f4.e5		

Weiß gewinnt seine Figur zurück und hat eine bessere Stellung.

Drittes Spiel.

W.		S.	W.		S.
1. e2.e4	—	e7.e5	9. c4.e6°	—	f4f3
2. f2.f4	—	e5.f4°	10. g2.f3°	—	g4.f3°
3. g1.f3	—	g7.g5	11. d1.f3	—	d8.e7
4. f1.c4	—	d7.d6	12. d4.d5	—	c7.c6
5. h2.h4	—	g5.g4	13. c2.c4	—	b8 d7
6. f3.g5	—	g8.h6	14. f3.h5†	—	h6.f7
7. d2.d4	—	f7.f6	15. c1.f4	—	d7.e5
8. g5.e6	—	c8.e6°			

nun steht die Partie gleich.

Veränderung bey dem 8. Zug des Schwarzen.

W.		S.	W.		S.
8. g5.e6	—	d8.e7	12. d1.f3°	—	e8.d8
9. d4.d5	—	c8.e6°	13. b1.c3	—	c7.c6
10. d5.e6°	—	f4.f3	14. c1.e3		
11. g2.f3	—	g4.f3°			

nun steht Weiß besser.

Viertes Spiel.

W.		S.	W.		S.
1. c2.e4	—	e7.e5	9. g2.g3	—	h4.e7
2. f2.f4	—	e5.f4	10. f1.f2	—	f8.g7
3. g1.f3	—	g7.g5	11. c2.c3	—	b8.c6
4. f1.c4	—	g5.g4	12. c1.f4	—	c8.d7
5. f3.e5	—	d8.h4†	13. d1.d2	—	h6.g8
6. e1.f1	—	g8.h6	14. h1.e1	—	c6.a5
7. d2.d4	—	d7.d6	15. b1.a3	—	a5.c4
8. e5.d3	—	f4.f3	16. a3.c4	—	0–0

nun stehen beyde Partien ziemlich gleich.

Fünftes Spiel.

W.		S.	W.		S.
1. e2.e4	—	e7.e5	10. b1.c3	—	h8.g8
2. f2.f4	—	e5.f4°	11. c3.e2	—	f4.f3
3. f1.c4	—	d8.h4†	12. e2.g3	—	h5.g6
4. e1.f1	—	d7.d6	13. h4.h5	—	g6.f6
5. d2.d4	—	g7.g5	14. g2.f3	—	g4.f3°
6. g1.f3	—	h4.h5	15. g1.f2	—	h6.c1°
7. h2.h4	—	f8.h6	16. a1 c1°	—	c8.g4
8. f1.g1	—	g5.g4	17. c2 c3	—	f6.f4
9. f3.e1	—	g8.e7	18. e1.f3	—	g4.e6

Nun steht Schwarz besser. Hätte Weiß im 13. Zug c1.h6° gezogen, so ist die Folge S. g6.h6. 14. W. g2.f3 — h6.e3† 15. g1.g2 — e7.g6 nun steht Schwarz sehr gut.

Sechstes Spiel.

W.		S.	W.		S.
1. e2.e4	—	e7.e5	9. d5.b3	—	f6.e4
2. f2.f4	—	e5.f4°	10. d1.e2	—	d8.e7
3. g1.f3	—	f8.e7	11. b3.f7†	—	e8.f8
4. f1.c4	—	e7.h4†	12. e2.h2°	—	e4.g3†
5. g2.g3	—	f4.g3°	13. h1.g2	—	g3.f1°
6. 0—0	—	g3.h2°†	14. h2.h4	—	e7.h4°
7. g1.h1	—	d7.d5	15. f3.h4°	—	f8.f7
8. c4.d5	—	g8.f6	16. g2.f1°	—	c8.h3†

Schwarz steht gut; zieht Weiß im 9. Zug d5.f7†, so ist die Folge

W.		S.	W.		S.
9. d5.f7†	—	e8.f7°	12. c1.g5	—	f6.e4
10. f3.h4°	—	h8.f8	13. g5.d8	—	f8.f1†
11. d2.d4	—	f7.g8			

womit Schwarz gewinnt.

Veränderung bey dem 4. Zug des Weißen.

W.		S.	W.		S.
4. h2.h4	—	d7.d5	8. e1.f1	—	g8.h6
5. e4.d5	—	c8.g4	9. d1.e2†	—	e8.d7
6. f1.e2	—	g4.f3°	10. f3.g4†	—	f2.f4
7. e2.f3°	—	e7.h4†	11. g4.f5†	—	h6.f5°

W.		S.	W.		S.
12. e2.g4	—	g7.g6	15. d2.d4	—	h7.h5
13. b1.c3	—	h8.e8	16. g4.f3	—	f5.g3†
14. c3.e2	—	d8.e7			

nun hat Schwarz gewonnen.

Variante der Veränderung bey dem 10. Zug des Weißen.

W.		S.	W.		S.
10. e2.b5†	—	d7.c8	15. c3.e2	—	f7.f5
11. d5.d6	—	c7.c6	16. g4.f3	—	d7.f6
12. b5.h5	—	h4.g3	17. h5.g5	—	e8.e2°
13. f3.g4	—	b8.d7	18. f3.e2	—	d8.b6
14. b1.c3	—	h8.e8			

Schwarz gewinnt.

Siebentes Spiel.

W.		S.	W.		S.
1. e2.e4	—	e7.e5	9. f4.f2	—	f7.g7
2. f2.f4	—	e5.f4°	10. d2.d3	—	h8.f8
3. g1.f3	—	g7.g5	11. f2.d2	—	d6.g3†
4. h2.h4	—	g5.g4	12. e1.d1	—	f6.g4
5. f3.g5	—	h7.h6	13. c2.c3	—	g4.f2
6. g5.f7°	—	e8.f7	14. d1.c2	—	d8.f6
7. d1.g4	—	g8.f6	15. h1.g1	—	g3.h2
8. g4.f4°	—	f8.d6			

Schwarz gewinnt.

Spielt Weiß bey dem 11. Zug f1.e2, so iſt die Folge f5.e4. 12. f2.e3 — d6.g3†. 13. e1.d1 — e4.f2†. Schwarz gewinnt die Dame: oder 11. Zug W. f2.e3 — f6.g4. 12. e3.h3 — g4.f2. 13. h3.e3—d8.f6. Schwarz ſteht gut.

Veränderung bey dem 9. Zug des Weißen.

W.		S.	W.		S.
9. f4.f3	—	d8.e7	13. e4.e5	—	e7.e5.
10. d2.d3	—	d6.c5	14. h1.f1	—	c5.d6
11. b1.c3	—	c7.c6	15. c1.f4	—	e5.f4.
12. f1.e2	—	d7.d5			

nun tauſcht Schwarz und behält die Figur vor.

Zieht Weiß bey dem 13. Zug e4.d5, ſo zieht Schwarz c8.g4, tauſcht den Laufer und ſteht beſſer; zöge aber Weiß

im 9. Zuge f4.f5, so ist die Folge d6.g3†. 10. e1.d1 — d7.d5, oder 9. Zug f4.e3—f6.e4. 10. W. f1.c4 — f7.g7.

Achtes Spiel.

W.		S.	W.		S.
1. e2.e4	—	e7.e5	7. f1.c4†	—	d7.d5
2. f2.f4	—	e5.f4°	8. c4.d5°†	—	f7.e8
3. g1.f3	—	g7.g5	9. d2.d4	—	g8.f6
4. h2.h4	—	g5.g4	10. b1.c3	—	c7.c6
5. f3.g5	—	h7.h6	11. d5.b3	—	f6.h5
6. g5.f7°	—	e8.f7°	12. d1.d3		

Kann nun Weiß zur rechten Zeit e4.e5 und dann d3.g6† ziehen, so wird er gewinnen.

Erste Veränderung bey dem 9. Zug des Schwarzen.

W.		S.	W.		S.
9. d2.d4	—	f4.f3	13. b1.c3	—	e7.b4
10. g2.f3°	—	f8.e7	14. d1.e2	—	d8.h4
11. 0–0	—	g4.g3	15. c1.e3	—	g8.h6
12. f3.f4	—	h6.h5	16. c3.b5	—	b4.a5

So vortheilhaft der Schwarze zu stehen scheint, so wird er doch das Spiel verlieren, wenn er nur im geringsten unachtsam ist.

Variante der Veränderung bey dem 11. Zug des Weißen.

W.		S.	W.		S.
11. f3.f4	—	e7.h4°†	14. h4.g4	—	c8.g4
12. e1.f1	—	g8.f6	15. d1.g4	—	d5.e7
13. h1.h4	—	f6.d5			

Schwarz muß nun sehr aufmerksam spielen, sonst ist er verloren.

Neuntes Spiel.

W.		S.	W.		S.
1. e2.e4	—	e7.e5	4. h2.h4	—	g5.g4
2. f2.f4	—	e5.f4°	5. f3.e5	—	d7.d6
3. g1.f3	—	g7.g5	6. e5.g4	—	f8.e7

W.		S.	W.		S.
7. f1.c4	—	e7.h4†	10. d2.d4	—	b8.c6
8. e1.f1	—	d8.g5	11. b1.c3	—	g3.h2
9. g4.h2	—	h4.g3	12. h1.h2	—	g5.g3

Nun spielt Weiß d1.h5 und steht sehr gut. Spielt Schwarz im 8. Zug h7.h5, so ist die Folge 9. Zug g4.h2 — g8.f6. 10. Zug b1.c3 — b8.c6. 11. Zug d2.d4 — h4.g3, wo Schwarz etwas vortheilhafter steht.

Erste Veränderung bey dem 7. Zug des Weißen.

W.		S.	W.		S.
7. g4.f2	—	e7.h4†	10. f3.f4	—	g5.f4
8. d1.f3	—	d8.g5	11. c1.f4°	—	h4.f2†°
9. d2.d4	—	b8.c6	12. e1.f2°	—	c6.d4

Zweyte Veränderung bey dem 7. Zug des Weißen.

W.		S.	W.		S.
7. d1.f3	—	e7.h4†	10. f2.h3	—	c8.h3
8. e1.d1	—	d8.g5	11. f3.h3		
9. g4.f2	—	b8.c6			

Dritte Veränderung bey dem 7. Zug des Weißen.

W.		S.	W.		S.
7. d2.d4	—	e7.h4†	11. f1.c4	—	g8.f6
8. g4.f2	—	d8.g5	12. e1.e2	—	f6.g4
9. d1.f3	—	b8.c6	13. f3.g3		
10. c2.c3	—	h4.g3			

Zehntes Spiel.

W.		S.	W.		S.
1. e2.e4	—	e7.e5	7. d2.d4	—	f4.f3
2. f2.f4	—	e5.f4	8. c1.h6°	—	f3.g2†
3. g1.f3	—	g7.g5	9. f1.g2	—	h4.h3†
4. f1.c4	—	g5.g4	10. g2.g1	—	f8.h6°
5. f3.e5	—	d8.h4†	11. e5.g4	—	h8.g8
6. e1.f1	—	g8.h6	12. c4.e2	—	h6.e3±

Erste Veränderung bey dem 8. Zug des Weißen.

W.		S.	W.		S.
8. g2.f3	—	d7.d6	12. d1.f3	—	c8.h3†
9. c1.h6	—	d6.e5	13. f1.g1	—	h4.e1†
10. h6.f8	—	g4.f3	14. f3.f1	—	e1.f1∓
11. c4.f7†	—	e8.f8			

Spielt hier Weiß bey dem 9. Zug e5.g4, so ist die Folge h6.g4. 10. Zug f3.g4 — c8.g4. 11. Zug d1.d2 — h8.g8; nun steht Schwarz besser.

Eilftes Spiel.

W.		S.	W.		S.
1. e2.e4	—	e7.e5	11. c4.f7†	—	c8.f7°
2. f2.f4	—	e5.f4	12. f3.h5†	—	f7.e7
3. g1.f3	—	g7.g5	13. f1.f4°	—	h6.f4°
4. f1.c4	—	g5.g4	14. a1.f1	—	f4 e3†
5. d2.d4	—	g4.f3°	15. g1.h1	—	g8.h6
6. d1.f3°	—	f8.h6	16. h5.h4†	—	e7.e8
7. 0–0	—	d8.f6	17. c3.e4	—	h6.f7
8. e4.e5	—	f6.f5	18. f1.f7°	—	e8.f7°
9. b1.c3	—	c7.c6	19. h4.f6	—	f7.g8
10. c1.f4°	—	f5.f4°	20. e4.d6		

nun ist Schwarz verloren.

Erste Veränderung bey dem 11. Zug des Schwarzen.

W.		S.	W.		S.
11. c4.f7†	—	e8.d8	14. c3.e4	—	h6.f7
12. f3.f4	—	h6.f4	15. f4.f7		
13. f1.f4	—	g8.h6			

Schwarz hat ein gesperrtes Spiel.

Zweyte Veränderung bey dem 8. Zug des Schwarzen.

W.		S.	W.		S.
8. e4.e5	—	f6.g5	12. f3.h5	—	h6.f4
9. b1.c3	—	b8.c6	13. f1.f4	—	d4.c6
10. c3.e4	—	g5.e7	14. c4.e6°	—	d7.c6°
11. c1.f4	—	c6.d4°	15. a1.f1		

Weiß steht sehr gut.

Dritte Veränderung bey dem 6. Zug des Schwarzen.

W.		S.	W.		S.
6. d1.f3	—	d7.d6	12. c3.b5	—	b8.a6
7. b1.c3	—	c8.e6	13. b5.d4	—	a6.c5
8. d4.d5	—	d8.h4†	14. b2.b4	—	c5.e4
9. g2.g3	—	e6.g4	15. f2.e3	—	f3.f2†
10. f3.g2	—	f4.f3	16. e1.f1	—	g4.h3†
11. g2.f2	—	h4.f6	17. f1.e2	—	h3.g2

nun steht Schwarz gut.

Erste Variante der dritten Veränderung bey dem 7. Zug des Weißen.

W.		S.	W.		S.
7. c1.f4	—	c8.e6	13. f3.g4†	—	d7.e8
8. c4.e6	—	f7.e6°	14. g4.g7	—	e8.d7
9. 0–0	—	e8.d7	15. f1.f7	—	h8.e8
10. f4.g5	—	f8.e7	16. g7.h7	—	d7.c8
11. g5.e7	—	g8.e7	17. h7.h3†	—	b8.d7
12. d4.d5	—	e6.d5			

nun kann Schwarz remis machen.

Zweyte Variante bey dem 7. Zug des Weißen.

W.		S.	W.		S.
7. 0–0	—	c8.e6	12. f4.g5	—	f8.e7
8. c4.e6°	—	f7.e6°	13. g5.e7	—	e8.e7
9. c1.f4	—	g8.e7	14. b5.g5†	—	e7.e8
10. f3.h5†	—	e7.g6	15. g5.h6	—	d8.e7
11. h5.h5†	—	b8.d7			

Schwarz steht gut.

Dritte Variante bey dem 7. Zug des Weißen.

W.		S.	W.		S.
7. c1.f4	—	c8.e6	13. d5.e6†	—	d7.e6
8. c4.e6°	—	f7.e6°	14. h5.f5†	—	e6.e7
9. f3.b3	—	d8.c8	15. f4.g5†	—	e7.e8
10. b3.b5†	—	b8.c6	16. f5.f4	—	f8.e7
11. b5.h5†	—	e8.d7	17. 0–0	—	c8.e6
12. d4.d5	—	c6.e5	18. b1.f3	—	c7.c6

nun steht Schwarz gut.

Dritte Abtheilung.

Spielendungen.

Erstes Spiel.

W. K. b5 T. a3 B. a7.b6
S. K. a8 T. c1.

Schwarz macht remis, wenn er am Zug ist.

W.	S.
—	c1.b1†
b5.a5	b1.b6°
a5.b6°	

nun ist patt.

Zweytes Spiel.

W. K. g1 Sp. e3.
S. K. h4 L. f3 Sp. d2 B. g3.

Weiß zieht und macht remis.

W.	S.
e3.f5†	h4.h3
f5.g3	

nimmt nun Schwarz das Roß, so ist patt; nimmt er es aber nicht, so ist remis.

Drittes Spiel.

W. K. h6 T. g8 B. c5 g7 h5
S. K. a7 D. f7 L. e4 B. a6 b7 c6

Weiß zieht und macht patt.

W.	S.
g8.a8†	a7.a8°
g7.g8†D	

nun muß Schwarz die Dame nehmen, und Weiß ist patt.

Viertes Spiel.

W. K. d1 T. f8 h4
S. K. d3 D. g3 B. c4 d2.

Weiß zieht und macht patt.

W.	S.
f8.d8†	d3.c3
h4.h3	g3.h3°
d8.d3†	c3.d3° patt.

Fünftes Spiel.

W. K. e1 Sp. g4
S. K. g1 B. f3 h3

Weiß zieht, macht patt.

W.	S.
g4.f2	h3.h2
f2.h1	g1.h1
e1.f2	

nun ist Schwarz patt.

Sechstes Spiel.

W. K. d1 T. e2 B h4
S. K. d3 B. c3 d2 h7

Weiß zieht und macht patt.

W.	S.
e2.d2†	c3.d2°
h4.h5	d3.c3
h5.h6	

nun muß Schwarz patt machen, oder den Bauer d2 verlieren.

Siebentes Spiel.

W. K. h1 L. f8 B. a6 g2
S. K. b8 Sp. e4 B. g3 h2

Weiß zieht und macht remis.

W.	S.
f8.d6†	e4.d6
a6.a7	

Schwarz muß nun nehmen und Weiß ist patt.

Achtes Spiel.

W. K. h6 T. a7 Sp. g5 B. g7
S. K. g8 T c3

Schwarz zieht und macht patt.

W.	S.
—	c3.h3†
h6.g6	h3.a3

der Weiße darf den Thurm nicht nehmen, und der Schwarze stellt sich ihm auf der dritten Reihe immer entgegen.

Neuntes Spiel.

W. K. h1 D. d4 T. f1 B. a5.b4.h5
S. K. h8 D. g3 T. e2 B. a6.b5.g7.h6

Weiß macht patt.

W.	S.
f1.f8†	h8.h7
f8.h8†	h7.h8•
d4.g7†	

nun muß Schwarz nehmen und Weiß ist patt.

Zehntes Spiel.

W. K. b1 D. g4 T. a7 B. a3.b2.c2.g6
S. K. h8 D. b5 T. f8 B. c5.g7

Schwarz zieht und macht patt.

W.	S.
—	f8.f1†
b1.a2	f1.a1†
a2.a1°	b5.f1†
a1.a2	f1.c4†

nimmt nun Weiß die Dame, so ist patt; nimmt er nicht, so ist ewiges Schach.

Eilftes Spiel.

W. K. a6 B. a7.b6
S. K. c6 T. g8

Weiß zieht und Schwarz macht remis.

W.	S.
b6.b7	g8.g1
b7.b8 Sp†	c6.c7
h7.h8 D	g1.a1†
a6.b5	a1.a8°
b8.a6†	

nun ist das Spiel remis.

Zwölftes Spiel.

W. K. c5 T. g2 Sp. c6.e2
S. K. a8 T. c7 B. e3

Schwarz zieht und macht remis.

W.	S.
—	c7.g7
e2.g3	e3.e2
g2.e2	g7.g3

nun ist das Spiel remis.

Dreyzehntes Spiel.

W. K. b3 D. d5 L. d2 B. a3.b4.c3.e5.
S. K. h8 D. h7 L. h5 B. a5

Schwarz zieht und macht patt.

W.	S.
—	h5.f7
e5.e6	f7.e6°
d5.e6°	h7.f7
e6.f7°	a5.a4† patt.

Vierzehntes Spiel.

W. K. d5 T. d1 B. b6.c6.d6
S. K. d8 T. a2 B. h2.

Schwarz zieht a2.d2† und macht remis.

Fünfzehntes Spiel.

W. K. h1 T. c1.g2
S. K. c6 T. g7 L. c5 Sp. g6 B. b6.h6.

Zieht Weiß c1.g1, so kann er remis machen.

Sechzehntes Spiel.

W. K. h1 D. c4 T. a3 Sp. d5 B. g2.h2
S. K. g8 D. d8 T. f8 L. g6 B. f6.g7.h7

W.	S.
d5.e7†	g8.h8
e7.g6†	h7.g6
a3.h3‡	

Siebenzehntes Spiel.

W. K. b1 T. c1.h1 L. b3 Sp. f4 B. c2
S. K. h8 T. a8.f8 L. c3 B. f7.g7.h7

W.	S.
f4.g6†	f7.g6°
h1.h7†	h8.h7°
c1.h1‡	

oder:

f4.g6†	h8.g8
g6.e7†	g8.h8
h1.h7†	h8.h7°
c1.h1‡	

Achtzehntes Spiel.

W. K. g1 T. f1.e5 L. c1 B. g4
S. K. h8 T. a5 L. g6 Sp. b5 B. a3.d5.h7

W	S.
f1.f8†	h8.g7
c1.h6†	g7.h6°
f8.g8	a3.a2
e5.h5†	g6.h5°
g4.g5‡	

Neunzehntes Spiel.

W. K. f1 D. c5 T. f3 L. e4 Sp. f4 B. a2.b2.c3.d4
S. K. g8 D. h4 T. f8.h6 L. d7 B. a7.b7.c6.g7.h7

W.	S.
c5.f8†	g8.f8°
f4.g6†	f8.e8
f3.f8‡	

Zwanzigstes Spiel.

W. K. g1 D. c4 T. a1.e1 B. a2.f2.g3.h2
S. K. a8 D. d7 T. b8.d8 L. f3 B. a7.b7

W.	S.
—	d7.b3
c4.f1	h3.h2†
g1.h2°	d8.h8†
f1.h3	h8.h3°†
h2.h3°	b8.h8±

Ein und zwanzigstes Spiel.

W. K. e2 D. e7 T. e3 Sp. e5 B. a3.b2.f2
S. K. g8 D. g2 T. b5.f8 B. a4.b7.f7.g7.h7

W.	S.
e7.f8†	g8.f8•
e5.d7†	f8.g8
e3.e8∓	

Zwey und zwanzigstes Spiel.

W. K. b1 D. h4 T. c1 L. f6 Sp. c2 B. a2.b2.e5
S. K. g8 D. a5 T. d7.e8 L. f5 Sp. d4. B. c4.f7.g6

W.	S.
—	f5.c2†°
c1.c2°	a5.a2°†
b1.a2°	e8.a8†
a2.b1	a8.a1†
b1.a1°	d4.b3†
a1.b1	d7.d1†
c2.c1	d1.c1°†
b1.a2	c1.a1±

Drey und zwanzigstes Spiel.

W. K. a1 D. a6 T. c1.h1 Sp. c7.g1 B. a2.b2.b6.g3.h2
S. K. b8 D. h7 T. d8.f5 Sp. e3 B. g7.h6

W.	S.
—	e3.c2†
a1.b1	f5.a5
a6.a5°	c2.a3†
b1.a1	h7.b1†
c1.b1°	a3.c2±

Vier und zwanzigſtes Spiel.

W. K. b3 D. d7 T. d3 L. e4 Sp. c6 B. b2.d4 e3.g3
S. K. b6 D. c1 T. a1.c8 L. b4 B. a5.c7

W.	S.
—	a5.a4†
b3.b4	c1.b2†
b4.c4	b2.b5†
c4.c3	a1.c1†
c3.d2	b5.b2‡

Vierte Abtheilung.

Ganze von Wiener Meistern gespielte Partien.

Erste Partie.

	S.		W.		S.		W.
1.	e7.e5	—	e2.e4	22.	c5.b6	—	d2.c3
2.	g8.f6	—	d2.d3	23.	c6.c5	—	b2.b4
3.	f8.c5	—	f2.f4	24.	d4.e6	—	g2.g4
4.	d7.d5	—	f4.e5°	25.	f5.f3	—	h1.f1
5.	f6.e4°	—	g1.h3	26.	f3.h3	—	b4.c5
6.	c8.h3°	—	d3.e4	27.	e6.c5	—	f1.f7°
7.	d8.h4†	—	e1.d2	28.	f8.f7°	—	c4.f7°†
8.	h4.f4†	—	d2.c3	29.	g8.f7	—	e4.g5†
9.	f5.e5†	—	c3.b3	30.	f7.g6	—	g5.h3°
10.	h3.e6	—	e4.d5	31.	b8.f8	—	e1.e7
11.	e6.d5†	—	c2.c4	32.	f8.f7	—	h3.f4†
12.	d5.e6	—	b1.c3	33.	f7.f4°	—	e7.g7†
13.	b8.c6	—	a2.a3	34.	g6.h6	—	g4.g5†
14.	c6.d4†	—	a3.a2	35.	h6.h5	—	c3.f6°
15.	b7.b5	—	f1.d3	36.	f4.f2†	—	a2.b1
16.	b5.c4	—	d1.a4†	37.	c5.e4	—	g7.h7†
17.	c7.c6	—	d3.c4	38.	h5.g4	—	h2.h3†
18.	0—0r	—	c1.d2	39.	g4.f5	—	h7.f7
19.	a8.b8	—	a1.e1	40.	e4.f6	—	f7.f6†
20.	e6.c4†	—	a4.c4	41.	f5.g5	—	f6.f2°
21.	e5.f5	—	c3.e4	42.	b6.f2°	—	b1.c2

Schwarz gewinnt.

Zweyte Partie.

	W.		S.		W.		S.
1.	e2.e4	—	e7.e5	7.	d1.f3†	—	f7.e6
2.	g1.f3	—	b8.c6	8.	b1.c3	—	c6.e7
3.	f1.c4	—	g8.f6	9.	d2.d4	—	c7.c6
4.	f3.g5	—	d7.d5	10.	c1.g5	—	h7.h6
5.	e4.d5	—	f6.d5	11.	g5.e7	—	f8.e7
6.	g5.f7°	—	e8.f7°	12.	0—0l	—	e7.g5†

	W.		S.		W.		S.
13.	c1.b1	—	h8.f8	36.	a5.a3	—	b6 c6°
14.	f3.e4	—	f8.f4	37.	d5.c6	—	d6.c6
15.	e4.e5†	—	e6.f7	38.	c2.c4	—	c8.a8
16.	c3.d5	—	c6.d5	39.	a3.e7	—	c6.a6
17.	c4.d5†	—	f7.f8	40.	e7.e2	—	a6.a3†
18.	d5.b3	—	f4.f5	41.	b2.c3	—	a3.a5†
19.	e5.e4	—	d8.c7	42.	c3.b2	—	a5.c5
20.	e4.d3	—	h6.h5	43.	b2.c3	—	c5.a5†
21.	h2.h4	—	g5.e7	44.	c3.b2	—	a5.b4
22.	f2.f3	—	a7.a5	45.	e1.a1	—	a8.b8
23.	a2.a4	—	b7.b5	46.	e2.e3	—	b4.c4
24.	g2.g4	—	b5.a4	47.	a1.c1	—	c4.h4
25.	b3.a4	—	f5.f6	48.	e3.d2	—	f5.e6
26.	h1.e1	—	a8.b8	49.	c1.c3	—	h4.b4
27.	g4.g5	—	f6.b6	50.	d2.c2	—	e6.f5
28.	b2.b3	—	g7.g6	51.	c2.d2	—	b4.b7
29.	d4.d5	—	c8.f5	52.	d2.d6	—	b7.b6
30.	e1.e7	—	c7.e7	53.	d6.g3	—	b6.b5
31.	d3.c3	—	f8.g8	54.	g3.g2	—	b8.e8
32.	b1. b2	—	b8.c8	55.	c3.c4	—	f5.d3
33.	a4.c6	—	e7.d6	56.	b2.c3	—	d3.c4
34.	d1.e1	—	a5.a4	57.	b3.c4	—	e8.e3†
35.	c3.a5	—	a4.a3	58.	c3.d2	—	b5.b2†

nun iſt Weiß verloren.

Dritte Partie.

	W.		S.		W.		S.
1.	e2.e4	—	e7.e5	17.	b1.a3	—	h8.g8
2.	f2.f4	—	d7.d6	18.	f2.f5	—	d7.f5°
3.	g1.f3	—	c8.g4	19.	f1.f5°	—	c6.e5
4.	f1.c4	—	g8.f6	20.	a1.e1	—	g8.g4
5.	c2.c3	—	g4.f3	21.	c4.b3	—	e5.d3
6.	d1.f3	—	b8c6	22.	e1.f1	—	g4.h4
7.	0—0	—	e5.f4°	23.	h2.h3	—	d3.e5
8.	d2.d4	—	g7.g5	24.	a3.b5	—	a7.a6
9.	c1.f4°	—	g5.f4°	25.	b5.d6°	—	c7.d6°
10.	f3.f4°	—	f8.e7	26.	f1.d1	—	b8.c7
11.	e4.e5	—	d6.e5°	27.	b3.d5	—	d8.g8
12.	d4.e5	—	d8.d7	28.	d1.d4	—	h4.h6
13.	e5.f6	—	e7.c5†	29.	a2.a4	—	g8.g6
14.	g1.h1	—	0—01	30.	d4.f4	—	g6.g3
15.	b2.b4	—	c5.d6	31.	d5.f3	—	e5.f3°
16.	f4.f2	—	c8.b8	32.	f4.f3°	—	g3.f3°

W.		S.	W.		S.
33. f5.f3	—	c7.d7	45. d4.c4	—	d6.c6
34. h1.h2	—	d7.e6	46. c4.d4	—	c6.b5
35. h2.g3	—	h6.f6°	47. d4.c3	—	b7.b6•
36. f3.f6•	—	e6.f6	48. a5.b6°	—	b5.b6°
37. g3.f4	—	d6.d5	49. c3.b3	—	b6.b5
38. a4.a5	—	h7.h6	50. b3.c3	—	b5.a4
39. g2.g3	—	f6.e6	51. c3.c4	—	a4.a3
40. h3.h4	—	f7.f5	52. b4.b5	—	a6.b5†
41. f4.e3	—	e6.e5	53. c4.b5°	—	a3.b3
42. h4.h5	—	e5.e6	54. b5.c5	—	b3.c3
43. e3.d4	—	e6.d6	55. c5.d5		
44. c3.c4	—	d5.c4•			

Weiß gewinnt.

Vierte Partie.

W.		S.	W.		S.
1. e2.e4	—	e7.e5	13. a4.b3	—	f8.e8
2. f1.c4	—	c7.c6	14. e2.d2	—	d8.e7
3. b1.c3	—	g8.f6	15. c2.c3	—	d4.c3°
4. d2.d3	—	d7.d5	16. d1.c3°	—	d5.d4
5. e4.d5°	—	c6.d5	17. c3.d5	—	f6.d5°
6. c4.b5†	—	b8.c6	18. b3.d5	—	e7.e5
7. g1.f3	—	f8.d6	19. d5.f7•	—	g8.f7•
8. d1.e2	—	0–0	20. f2.f4	—	e5.e3†
9. 0–0	—	c6.d4	21. g1.h1	—	c8.b7
10. f3.d4°	—	e5.d4•,	22. d2.c2	—	e3.e2
11. c3.d1	—	a7.a6	23. c2.b3†	—	f7.f8
12. b5.a4	—	b7.b5	24. f1.g1	—	e2.g2†

nun ist Weiß verloren.

Im Verlage der Carl Haas'schen Buchhandlung in Wien sind nachstehende Spielbücher erschienen:

Adams, G., gründliche Anweisung zum Whist-Spiele; oder Darstellung der Gesetze, Regeln, Feinheiten und Berechnungen dieses Spieles, auf Beyspiele nach den besten Gewährsmännern der alten, wie der neuen Schule, von Hoyle bis Matthews gegründet. Nebst Bemerkungen über das Klein-Whist. 12. 1821. brosch. 15 gr. (40 kr.)

Anweisung, theoretisch-praktische, zur gründlichen Erlernung des beliebten Tarok-Tappenspieles, sowohl durch genaue Bestimmung aller Regeln und Feinheiten, als auch durch die Beobachtung und Auseinandersetzung mehrerer angeführter, sehr schwieriger Beyspiele. Herausgegeben von einem genauen Kenner. Zweyte vermehrte und verbesserte Auflage. 12. 1827. brosch. 12 gr. (40 kr.)

Grüner, V. R., gründlicher Unterricht im Billardspiele, nebst der Erklärung und Anweisung zu allen coups-secs oder Drehstößen, nach den Einsichten und Erfahrungen der besten neuen Meister. Mit Anhange der Wiener neuen Billardregeln für alle jetzt üblichen Spielparthien versehen. Mit fünf alle Gattungen Stöße erläuternden Kupfertafeln. Neue Auflage. 12. 1827. brosch. 21 gr. (1 fl.)

Hunderteins-Spiel, oder gründliche Anleitung dieses Spiel nach allen Regeln, Grundsätzen und Feinheiten kennen, und ohne alle mündliche Zurechtweisung in wenigen Stunden recht meisterhaft spielen zu lernen. 12. 1824. brosch. 10 gr. (30 kr.)

L'Hombre royal, oder vollständige Anleitung zur gründlichen Erlernung des königlichen oder französischen L'Hombre's sowohl unter drey, als auch unter zwey

und vier Personen, ferner des beliebten Tarok-L'Hombre. 12. 1824. brosch. 10 gr. (36 kr.)

Nationenspiel, das, zur Unterhaltung und Belehrung junger Leute. Mit 24 illuminirten Kupfern der vornehmsten fremden Völker, einem illuminirten Spielplane und 24 Erklärungskarten. Gebunden im Schuber. Zweyte Auflage. 1813. 12 gr. (40 kr.)

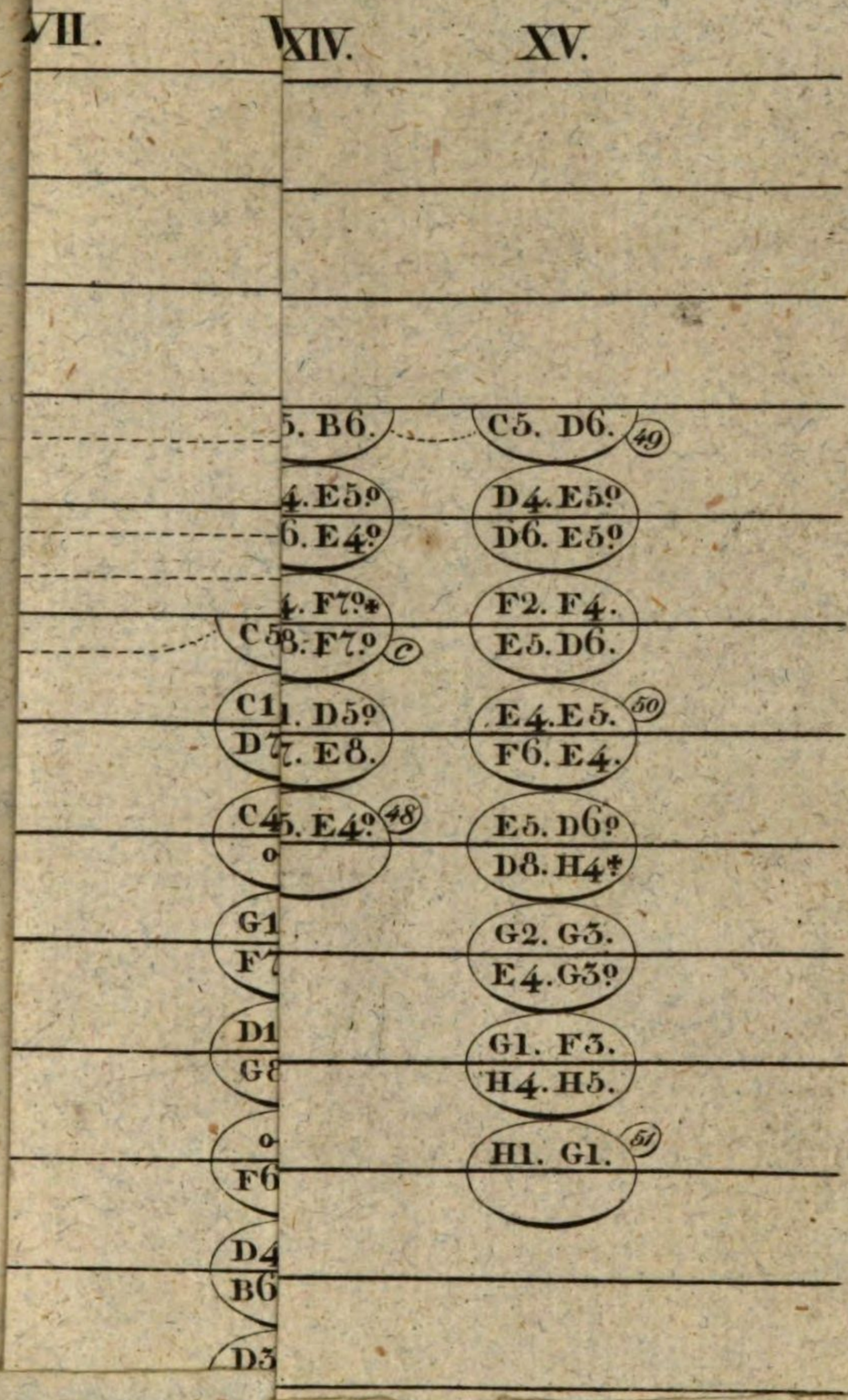
Spielbuch (allgemeines). Eine Auswahl aller beliebten, in Deutschland bekannten, und mehrerer noch nirgends beschriebenen Karten-, Bret-, Gesellschafts- und Conversations-Spiele. 8. 1829. brosch. 1 Rthl. 1 fl. (12 kr.)

Stich, H., theoretisch-praktische Anleitung zum edlen Piquet-Spiele. Nach allen Regeln, Grundsätzen und Feinheiten der bewährtesten Kenner bearbeitet, und durch 12 Musterspiele erläutert. 12. 1823. broschirt. 10 gr. (36 kr.)

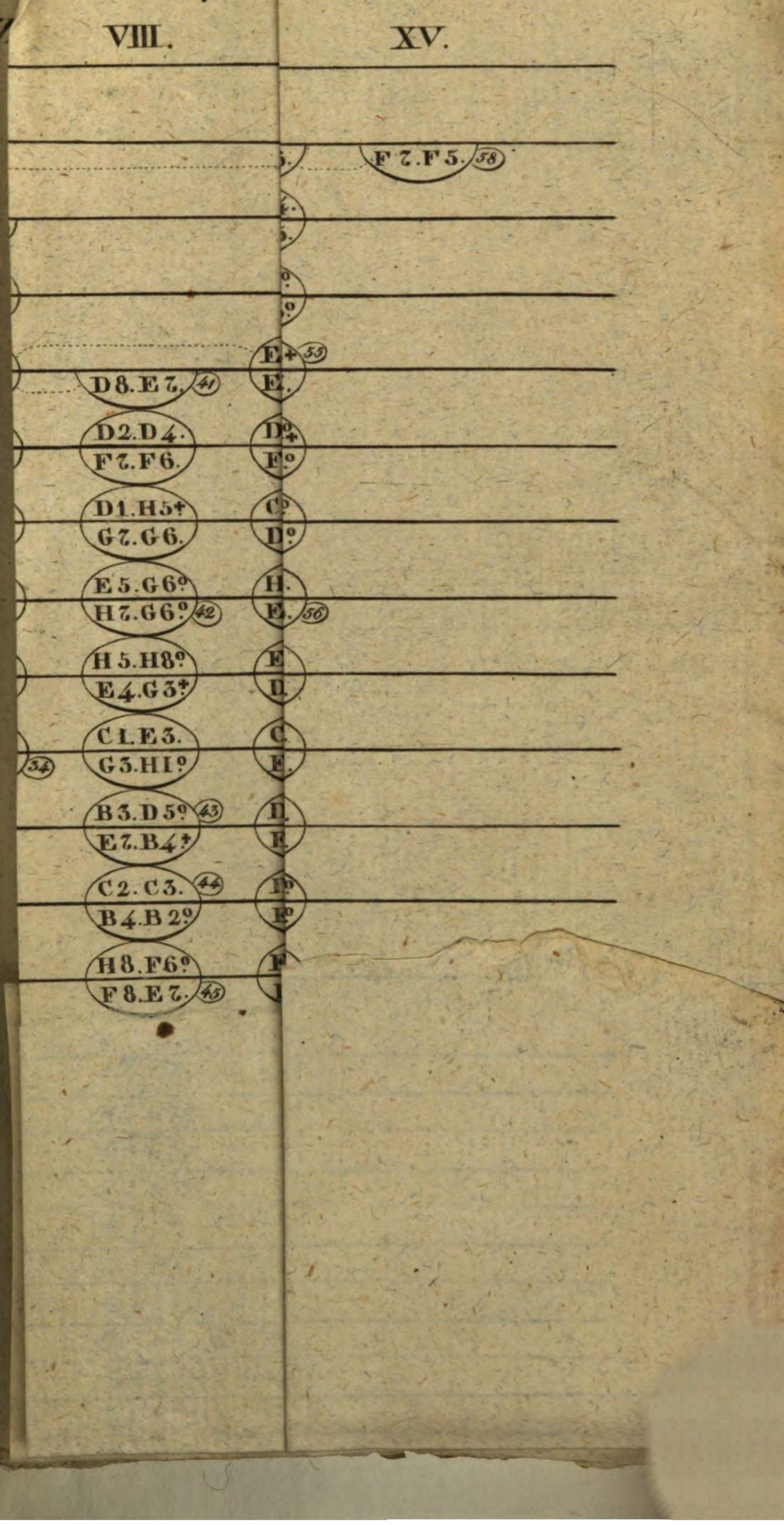
Unterhaltungs-Spiel, das angenehme, über jede zufällige Frage eine anpassend bescheidene Antwort zu erhalten. Zum kurzweiligen Zeitvertreib für Jedermann. gr. 8. 1823. 10 gr. (24 kr.)

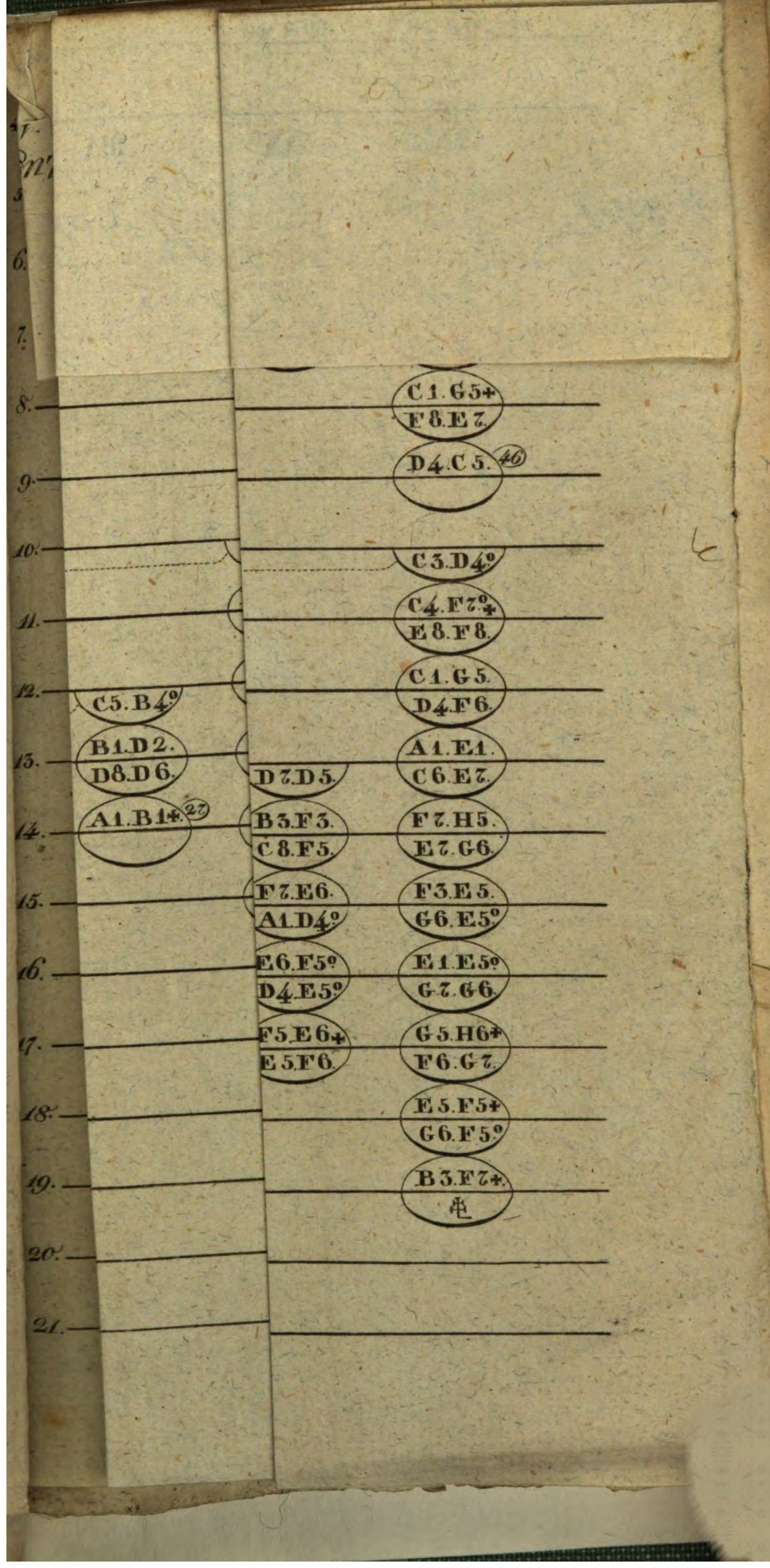
Musik

Tafel 1.



I.	VIII.	IX.	XIV.
	C7. C6.	D8. E7	
	D2. D4.	G1. F3	
B6.	D7. D5.	G8. F6	D7. D6.
E5º	E4. D5º	D2. D3	G1. F3.
E5º	C6. D5º @	D7. D6	H4. G4. (28)
F7º*	C4. B5*	H2. H3	D2. D4. (29)
E7.	C8. D7.	H7. H6	E5. D4º.
B3. (10)	B5. D7º*	D1. E2	C3. D4º
	B8. D7º.	C7. C6	C5. B4*
	D4. C5º (11)	C1. E3	C1. D2.
		C5. E3	B4. D2º*
		F2. E3	B1. D2º
		C8. E6	G4. G2º.
		C4. E6	H1. G1.
		F7. E6	G2. H3.
		o—o	G1. G7º
		o—o	C8. E6. (30)
			C4. E6º
			H3. E6º.
			E2. B5*
			B8. D7. (31)
			B5. B7º
			A8. B8.
			B7. C7º (32)


VIII.
XV.
F7.F5. 58
E+ 55
D8.E7. 41
E.
D2.D4.
F7.F6.
D1.H5+
G7.G6.
E5.G6°
H7.G6° 42
H5.H8°
E4.G3+
C1.E3.
G3.H1°
34
B3.D5° 43
E7.B4+
C2.C3. 44
B4.B2°
H8.F6°
F8.E7. 45
56


8.
C1.G5+
F8.E7.
9.
D4.C5. 46
10.
C3.D4°
11.
C4.F7°+
E8.F8.
12.
C1.G5.
D4.F6.
C5.B4°
13.
B1.D2.
D8.D6.
D7.D5.
A1.E1.
C6.E7.
14.
A1.B1+ 27
B3.F3.
C8.F5.
F7.H5.
E7.G6.
15.
F7.E6.
A1.D4°
F3.E5.
G6.E5°
16.
E6.F5°
D4.E5°
E1.E5°
G7.G6.
17.
F5.E6+
E5.F6.
G5.H6+
F6.G7.
18.
E5.F5+
G6.F5°
19.
B3.F7+.
20.
21.

...sterspiel

...bit.

Tafel. 5.

Z

VII.

XIII.

H7.H6.

F8.G7.

D2.D4.

D7.D6.

G2.G3. 23

G4.F3°.

D1.F3°.

D8.F6. 42

D2.D3.

F8.H6.

C1.F4°.

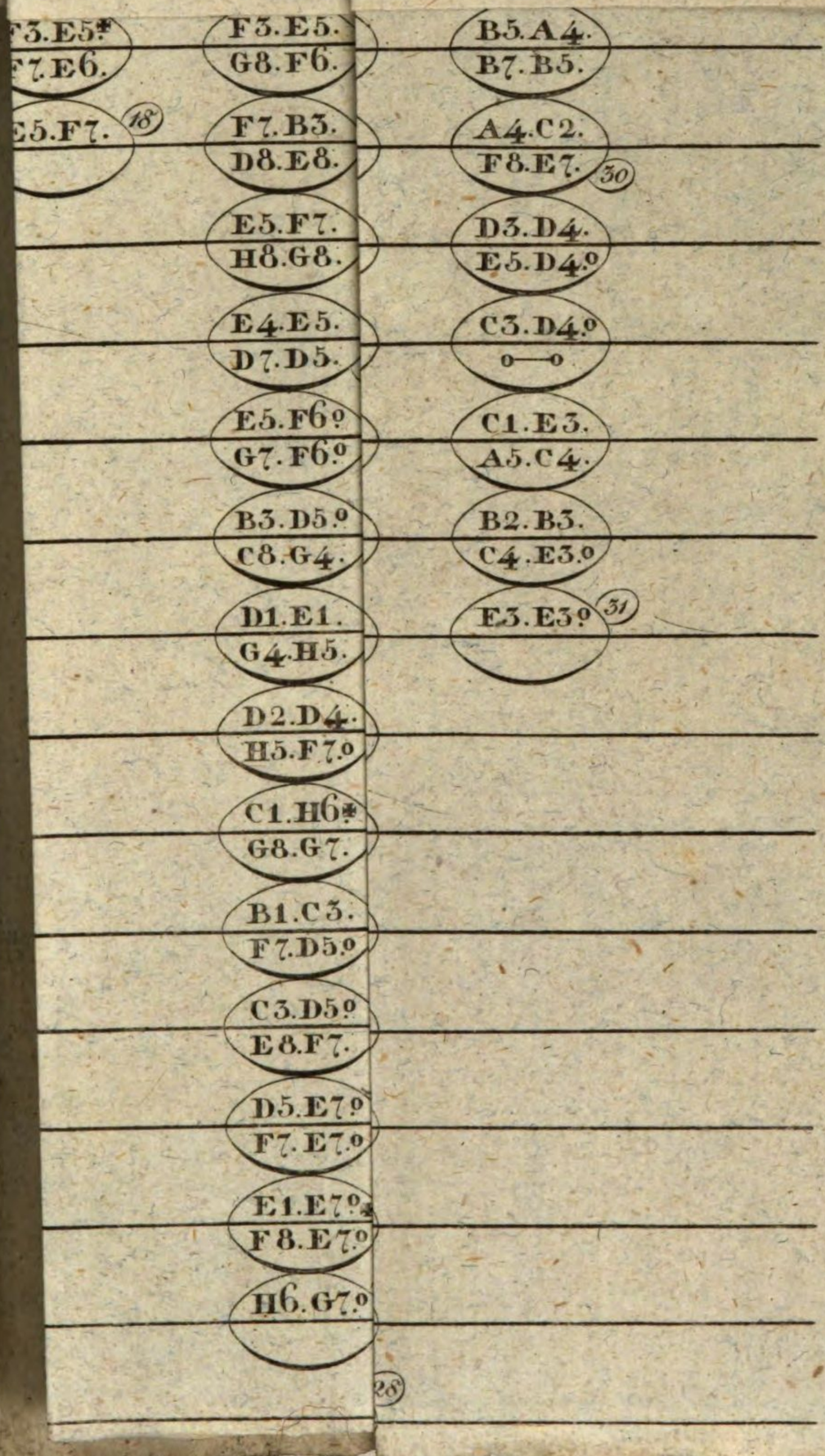
F6.F4°.

F3.F4°.

H6.F4°.

F1.F4°.

G8.H6.


F3.E5.
G8.F6.
B5.A4.
B7.B5.
F7.B3.
D8.E8.
A4.C2.
F8.E7.
30
E5.F7.
H8.G8.
D3.D4.
E5.D4.º
E4.E5.
D7.D5.
C3.D4.º
E5.F6.º
G7.F6.º
C1.E3.
A5.C4.
B3.D5.º
C8.G4.
B2.B3.
C4.E3.º
D1.E1.
G4.H5.
E3.E3.º
31
D2.D4.
H5.F7.º
C1.H6.*
G8.G7.
B1.C3.
F7.D5.º
C3.D5.º
E8.F7.
D5.E7.º
F7.E7.º
E1.E7.º
F8.E7.º
H6.G7.º
28

Osterspiel.

m neuer Art.

Tafel. 7.

I. VII. XII.

.F6.

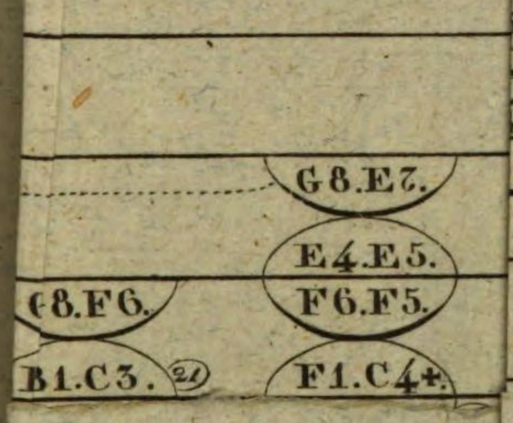
.E5. (41)

G8.E7.

E4.E5.

G8.F6. F6.F5.

B1.C3. (21) F1.C4+.



Tafel 8.

VIII.	III.	IV.
	B5.A4.º	C8.D7.
	D1.A4.º+	A4.B5.º
	D8.D7.	D7.B5.º
C. H	A4.D7.º	B2.B3.
	C8.D7.º	E7.E6.
G5.G4. o—o (26) G F	F1.C4.º (6)	B3.C4.º (7)
G4.F3.º D1.F3.º H F		
E7.G5. C1.F4.º G C		
G5.F4.º F3.F4.º D F		
D8.E7. C4.F7+º D H		
E8.D8. B1.C3. H G		

IV.	V.	
.E4.	E2.E4.	
.E5.	E7.E6.	5.
2.C3. (25)	D2.D4.	4.
7.D5.	D7.D6.	5. (35)
4.D5° (26)	F2.F4.	5.°
8.D5°	G8.F6.	5°
2.D3.	F1.D3.	3.
7.F5.	B8.C6.	8.
1.F3.	G1.F3.	4. (36) F2.F4.
8.F6.	F8.E7.	6. E5.F4°
1.E2.	C1.E3.	6. G1.F3.
8.D6.	o—o	7. G7.G5.
o—o	B1.D2.	2. F1.C4.
o—o (27)		6. F8.C5.
		5. D2.D4.
		6. C5.B6.
		4. o—o
		4° (33) B8.C6.
		5. C3.D5.
		5. C8.G4.
		4. D1.E2+
		6. C6.E7.
		3. C2.C3.
		8. G4.F3°
		5° F1.F3°
		6. C7.C6.
		6° D5.B6°

Ob

Wien.

Verlag der Carl Haas'schen Buchhandlung.

1834.

BSB Bayerische StaatsBibliothek
MDZ Münchener DigitalisierungsZentrum Digitale Bibliothek

Allgaier, Johann

Neue theoretisch-practische Anweisung zum Schachspiel

Wien 1834
Gymn. 3
urn:nbn:de:bvb:12-bsb10431502-4